


Artikel-Nr.:
5009504

# Asterix & Obelix

Die spinnen, diese Gallier!

Jahrgang 7
Ausgabe 4
Juli 1995

## Donkey Kong Land

Ein affenstarkes Comeback!

## Und...

...News von der E³, Infos zu Super Mario World 2 und Street Fighter II...

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

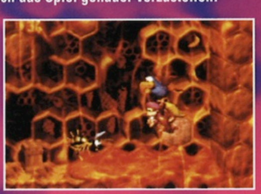
# CLUB EDITORIAL

Liebe Leser,
nach dem Ultra 64 Bericht in der letzten Ausgabe war bei uns die Hölle los. Hunderte von Briefen erreichten uns, in denen große Erleichterung ausgesprochen wurde, daß das Ultra 64 doch kein Phantom ist und sogar die ersten Spieletitel feststehen. Auch vom Hardwaredesign waren alle begeistert und viele forderten uns auf, noch mehr über die High-Tech-Konsole zu schreiben. Trotzdem wird das Ultra 64 in der nächsten Zeit kein größeres Thema für uns sein, denn die Gegenwart gehört ganz klar dem Super Nintendo und dem Game Boy. Schon jetzt können wir Euch einige Titel vorstellen, die auf Eurem Weihnachts-Wunschzettel nicht fehlen dürfen - oder wollt Ihr Euch den "Super Mario World"-Nachfolger „Yoshi's Island" wirklich entgehen lassen? Sicherlich läßt Euch dann auch das Grafikwunder „Donkey Kong Land" für den Game Boy kalt, oder? Falls Ihr aber doch echte Videospiel-Freaks seid, dann solltet Ihr schnellstens dieses Heft lesen, bevor es jemand anderes tut. Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch Euer...

*Claude Moyse*

# Hot News

AFFEN-GEIL: Auf der E³ in Los Angeles wurden die ersten spielbaren Levels von „Donkey Kong Country 2 – Diddy Kong's Quest" vorgestellt und seit letzter Woche befindet sich das fast fertige Modul bei uns in der Redaktion. Wir würden gerne mehr über das Wahnsinnsspiel schreiben, haben aber keine Zeit, wir sind gerade in Welt 4. Bis zum nächsten Heft müßten wir es durchgespielt haben, um Euch das Spiel genauer vorzustellen.





Donkey Kong Land * Unglaubliche Grafiken auf Nintendos kleinster Konsole.

Asterix & Obelix * Die bekanntesten Comic-Folgen in bewegten Bildern.

Mickey Mouse V – Zauberstäbe * Ein Rätselabenteuer im Stil von „Pac In Time".

Yoshi's Island – Super Mario World 2 * Größer, bunter und besser als der legendäre Vorgänger.

Street Fighter II * Jetzt kämpfen sie um die Gunst des Game Boys.

Special: Games From Space * Galaktische Spiele aus unserem Sonnensystem.

E³ Impressionen * Eine Fotocollage zum Thema Electronic Entertainment EXPO.



# INHALT

FIRST LOOK


ZOOM IN


RUBRIKEN


Nintendo

4/95

Info Line: 01 30/58 06 (11 – 19 Uhr) · Redaktions-Fax: 0 60 26/9 50-3 10

CLUB NINTENDO

Nintendo Center · Postfach 15 01 · 63760 Großostheim

NEWS



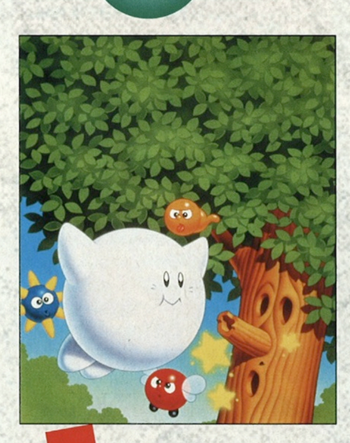
SHOP

# Es sind noch T-Shirts da!

Kaum zu glauben, aber es sind wirklich noch ein paar „Super Mario Art"-T-Shirts in unserem Lager. Wenn Ihr diesen Sommer nicht „oben ohne" durch die Gegend laufen wollt, dann solltet Ihr JETZT zugreifen. Das „Super Mario Art"-T-Shirt gibt es nur bei Nintendo exklusiv für Club Nintendo Mitglieder zum sagenhaften Preis von DM 19,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr). Wenn Ihr es haben wollt, dann schreibt uns einfach eine Postkarte. Gebt Euren Namen, Eure Adresse und Eure Mitgliedsnummer an. Außerdem schreibt Ihr uns, wieviele T-Shirts von welcher Größe (Medium, Large oder X-Large) Ihr bestellen wollt. Das ganze unterschreibt Ihr (oder Eure Eltern, wenn Ihr unter 18 Jahre alt seid) und schickt es an folgende Adresse: **Club Nintendo, „Super Mario Art", Postfach 15 01, 63760 Großostheim**

CONTEST

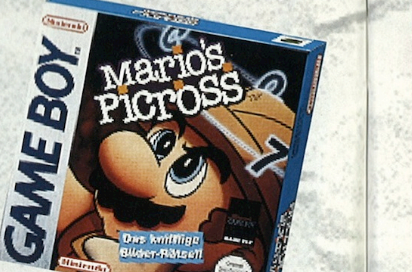
# Mr. Cool Malwettbewerb



Seid Ihr bereit für den ultimativen Malwettbewerb? Dann nehmt Eure Buntstifte zur Hand und lasst Euch etwas einfallen, denn nur Leute mit viel Fantasie haben eine echte Chance als „Mr. Cool" in die Geschichte des Club Nintendo Magazins einzugehen. Die Aufgabe ist nicht einfach! Schaut Euch ganz genau das Foto von Kirby an und überlegt, wie man ihn noch „cooler" machen kann. „Cool", das kann vieles bedeuten: Er könnte ein „cooles" Outfit haben, er könnte sich in „coole" Sachen verwandeln oder er könnte „coole" Dinge machen. Vielleicht fällt Euch ja noch etwas „cooleres" ein. Zeichnet alles, was Euch zu dem Thema einfällt und schickt es an den **Club Nintendo**

**Mr. Cool Wettbewerb**
**Postfach 15 01**
**63760 Großostheim**

Wenn Ihr wirklich „cool" seid, dann schickt Ihr uns auch noch ein „cooles" Foto von Euch, das wir in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen können. Ihr werdet dann der Weltöffentlichkeit als Mr. Cool vorgestellt und gewinnt, sofern die Glücksfee Euren Namen zieht, eines von zehn „Mario's Picross"-Spielen. Worauf wartet Ihr noch? It's cool, man!




## LETZTE MELDUNG

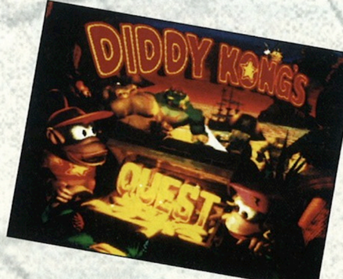
Ende August findet in Berlin die Internationale Funkausstellung statt. Natürlich ist auch Nintendo dabei – und zwar mit einem Stand, an dem besonders die Club Mitglieder herzlich willkommen sind. Zu jeder vollen Stunde (11 – 17 Uhr) findet in Halle 24 am Nintendo-Stand die Spieleberater-Show statt. Außerdem präsentieren wir jeden Tag um 14 Uhr eine spezielle Club Nintendo Show, an der nur Club Mitglieder teilnehmen können (bitte Club Ausweis mitbringen!!!). Natürlich stellen wir auch die neuesten Spielehits „Donkey Kong Country 2" & „Super Mario World 2" vor und veranstalten spannende Wettbewerbe.



NEWS

# E$^3$ Super Nintendo News

Auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles wurden neben den Hardware-Neuheiten von Nintendo (Virtual Boy & Ultra 64) natürlich in erster Linie die Softwaretitel vorgestellt, die für die zweite Jahreshälfte anstehen. Aus Platzgründen berichten wir nur über die interessantesten Neuerscheinungen. Auf dem Nintendo-Stand gab es drei Highlights, die das Publikum in Massen anzogen: Rares „Donkey Kong Country 2 – Diddy Kong's Quest", das ultramoderne Rollenspiel „Earthbound" und der Spielhallenhit „Killer Instinct" mit gerenderten Kämpfern. „Earthbound" und „Killer Instinct" werden vorläufig nicht in Deutschland erscheinen, „Donkey Kong Country 2 – Diddy Kong's Quest" dagegen schon dieses Jahr vor Weihnachten. Auch andere Hersteller setzen nach wie vor auf das Super Nintendo. Eines haben alle neuen Super Nintendo-Spiele gemeinsam – sie nutzen immer mehr die technischen Möglichkeiten des Super Nintendos aus. Konamis „Castlevania: Dracula X" zum Beispiel ist grafisch ein Meisterwerk, das man eher vom Ultra 64 erwartet hätte. Der Stand von Square gleich neben dem von Nintendo bot viel Neues in Sachen Rollenspiele: „Secret Of Evermore" ist ein fantastisches Spiel im Stil von „Secret Of Mana", das jedoch zeitlich in der Gegenwart angesiedelt ist. Das Spiel wird Ende des Jahres in Deutschland erscheinen. „Chrono Trigger" stammt vom „Final Fantasy"-Erfinder und scheint das umfangreichste Rollenspiel zu sein, das je auf dem Super Nintendo zu sehen war. Ob und wann es in Deutschland erscheinen




wird, steht in den Sternen. Weitere interessante Neuerscheinungen sind: Mega Man X$^2$ und Mega Man X$^3$ (Capcom), Batman Forever und Judge Dredd (Acclaim), Battletech (Activision), Super Bomberman 3 (Hudson), Boogerman (Interplay), Super Turrican 2 (Ocean), Earthworm Jim 2 (Playmates) und viele andere.

NEWS

# Unter der Sonne Kaliforniens

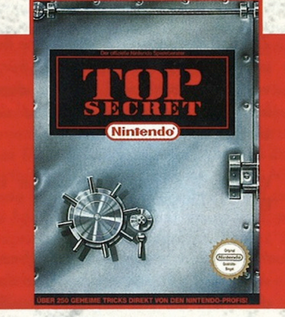
Los Angeles (cm) – Damit man nicht irgendwann sagen kann, Nintendo sei altmodisch und würde keine



neuen Technologien entwickeln, stellte man auf der E$^3$ mit großem Aufwand den Virtual Boy vor, die erste 32-Bit Konsole von Nintendo, die sogar ohne einen Fernsehapparat funktioniert. Es handelt sich um das Virtual Reality-Gerät, über das wir bereits vor zwei Ausgaben berichtet haben. Neben dem 32-Bit Virtual Boy wurden auch erste Bilder vom 64-Bit Ultra 64 gezeigt, das jedoch erst nächstes Jahr erscheinen wird. Beide Geräte, der Virtual Boy und das Ultra 64, werden voraussichtlich im nächsten Jahr in Europa erscheinen. Interessant ist allerdings die Tatsache, daß die Super-Spiele nicht erst in der Zukunft auf den Next-Generation-Konsolen erscheinen werden, sondern bereits jetzt erhältlich sind – und zwar auf den Geräten, die am meisten verbreitet sind. So muß der Game Boy auch in seinem fünften Lebensjahr nicht nach Software dursten. Sogar Spielhallen-Hits wie „Killer Instinct" können inzwischen auf dem Handheld umgesetzt werden. Alles weitere über die Messe der Superlative erfahrt Ihr in bunten Bildern auf Seite 60 in dieser Ausgabe.

NEWS

Seit einigen Wochen ist der „Offizielle Top Secret Spieleberater" von Nintendo überall da erhältlich, wo es auch Nintendo-Spiele gibt. Das Buch enthält geheime Tastenkombinationen, mit denen Ihr bei verschiedenen Spielen die Levels direkt anwählen könnt, unverwundbar seid oder unzählige Leben habt. Neben solchen Schummeleien verraten wir Euch auch die Paßwörter von erfolgreichen Spielen wie zum Beispiel „Actraiser 2", die nur leider viel zu schwierig sind. Das Buch kostet DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung) – die Anschaffung lohnt sich garantiert.



# MAILBOX

## GALLERY

WARIO'S WUTZ

MARIO ALS COWBOY

Von oben nach unten:
Swetlana Falke, Minden
Jens Föll, Wimsheim
David Krug, Goslar

### Noten für Spiele?

Hi Club Nintendo!
Ich finde Eure Zeitschrift echt gut und will auch noch beim Verschönern helfen.
1. Ihr könnt doch auch Poster von Bildern machen, die besonders gut gezeichnet worden sind.
2. Macht mal Noten für einzelne Spiele.
3. Checkt mal Spiele nur auf einer Seite und bewertet sie dann.
4. Die Top 10 interessieren sowieso keinen, macht daraus eine Top 5.
5. Macht doch eine Zeichenseite, wo die, die noch nicht so gut malen können, etwas lernen können.
6. Veröffentlicht doch einige von Lesern selbst geschriebene Geschichten, wie eine Geschichte von Super Mario oder von Street Fighter. Ich habe zum Beispiel eine Komplettlösung für Secret Of Mana gemacht.
Jetzt muß ich aufhören, ich habe nämlich noch eine Verabredung mit einem Mädchen.

Joey Hung Ly, Dillingen

***Zunächst einmal vielen Dank für Deine vielen Anregungen. Leider läßt sich davon nicht alles verwirklichen. Doch die eine oder andere Idee werden wir uns sicher durch den Kopf gehen lassen. Wie Dir sicherlich aufgefallen ist, hat sich auch in dieser Ausgabe wieder einiges getan. Die Sache mit den Noten werden wir jedoch auf keinen Fall umsetzen. Eine Benotung wäre nämlich eine sehr subjektive Sache, abhängig von der Beurteilung des jeweiligen Redakteurs, der über das Spiel schreibt.***




**Wie viele Mitarbeiter hat Nintendo?**
Markus Goldbach, Leutkirchen

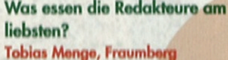
*Bei Nintendo Of Europe in Großostheim arbeiten circa 200 Leute. Außer dieser Filiale gibt es noch zwei weitere große, in Amerika und in Japan. Desweiteren gibt es in jedem größeren Land (Frankreich, England) noch kleinere Zweigstellen, in denen nur jeweils ca. 100 Mitarbeiter beschäftigt sind.*

**Wie viele Konsolen gibt es eigentlich von Nintendo?**
Steffen Tormow, Berlin

*Zur Zeit drei, das NES, der Game Boy und das Super Nintendo. In kürze werden jedoch zwei weitere dazukommen. Der Virtual Boy und das Ultra 64.*

**Wie sucht Ihr die Zeichnungen für Eure Galerie aus?**
Nicole Nebelung, Bernburg

*Mit den Briefen bei uns funktioniert es genauso wie mit den Leserbriefen. Nachdem die Briefe bei uns eingehen, werden sie von der Korrespondenz beantwortet und inhaltlich sortiert. Dann gehen ausgewählte Briefe an die Redaktion, die dann innerhalb einer Redaktionskonferenz entscheidet, welche Briefe, Bilder und Fotos veröffentlicht werden.*



**Was essen die Redakteure am liebsten?**
Tobias Menge, Fraumberg

*Claude hält es wie Mario, er mag Pizza und Pasta am liebsten. Marcus schwört auf Fast Food aller Art, während Andreas Dosengerichte bevorzugt. Johns Lieblingsessen ist Wiener Schnitzel mit Pommes. Suse ißt alles, was ihr in die Quere kommt und Annette liebt Kekse über alles.*

**Wo sitzt eigentlich Nintendo Of America?**
Marc Hansconrad, Maintal

*Unsere amerikanischen Kollegen haben ihren Sitz in Seattle, im Bundesstaat Washington. Wie es dort aussieht, konntet Ihr auf der Donkey Kong Country Videokassette sehen.*

**Wann ist eigentlich die erste Ausgabe des Club Nintendo Magazins erschienen?**
Klaus Wuschel, Bremthal

*Die erste Ausgabe des Club Magazins erblickte Ende 1988 das Licht der Welt. Dieses Exemplar besitzt heute einen hohen Sammlerwert. Das Club Magazin bestand damals nur aus wenigen Seiten und war in Briefform geschrieben.*

### Schreikrampf vor Freude

Hallo Club Nintendo,
gerade habe ich Euer neues Clubmagazin bekommen (3/95). Erst mal war ich vom Titelbild und der ganzen Aufmachung fasziniert. Die Seite mit den höllischen Spielen gefiel mir auch sehr gut, ebenso wie der Donkey Kong Comic, weil Donkey und Diddy so auf cool machen, obwohl es irgendwie gar nicht zu ihnen paßt. Dann diese Sprüche, echt genial. Dann las ich die News auf der Inhaltsseite und die Neuigkeit vom ULTRA 64, das auf der E³ in Los Angeles vorgestellt werden sollte. Sofort schlug ich Seite 34 auf und bekam fast einen Schreikrampf vor Freude, als ich das ULTRA 64 sah. Ungläubig sah ich mir die ganze Zeit das Bild an. Als ich mich von dem fantastischen Design der Wunderkonsole losreißen konnte, las ich den Text, von dem ich ebenfalls begeistert war. Besonders erstaunt war ich am Schluß, als ich laß, das Ende 95 zwei Super Nintendo Spiele herauskommen, die sogar das Grafikwunder Donkey Kong Country weit in den Schatten stellen sollen. Ich war erleichtert, daß endlich Schluß ist mit der Geheimnisteuerei um das ULTRA 64.

Stefan Metzger, Wankum

***Nicht nur Du, Stefan. Auch in der Club Nintendo Redaktion herrschte helle Aufregung, als wir zum ersten Mal das Foto des ULTRA 64 sahen. Jetzt wissen wir wenigstens, auf was sich das Warten lohnt. Die Zukunft ist greifbar nahe…***

## FOTO DES MONATS

**Das heutige Foto des Monats beweist, daß Nintendo auch den Segen der Kirche hat. Selbst Nachwuchs-Weihnachtsmann äh, Papst Thomas Bertling aus Twit kann sich nicht der Faszination der Game Boy Welt entziehen. Ein Game Boy für ein Halleluja…**
**Nicht müde werden, Leute! Auch für das nächste Clubmagazin suchen wir wieder ein Foto des Monats. Je abgefahrener, desto besser!**

### Frustbrief

Hallo Club Nintendo!
Mich (13) hat der Frust gepackt! Das hier ist mein 15. Brief an Euch und Ihr habt es in all den Jahren (ich bin seit 1991 Mitglied bei Euch) nicht nötig gehabt, eines von meinen kreativen Schriftstücken abzudrucken! Jetzt ist da natürlich die Möglichkeit, weitere vier Jahre frustriert an Euch zu schreiben, bis ich bei Brief Nr. 75 angelangt bin. Mensch, Ihr Pfeifen, ich habe bereits 15,-DM Porto für Euch geopfert! Ihr seid in der Redaktion aber auch Idioten (man entschuldige den abwertenden Kraftausdruck!). Kaum schreibt so ein Trottel ein vierzeiliges, inhaltloses Briefchen (siehe CN 6/94, Seite 5 rechts unten) druckt Ihr das Teil von diesem Knalli auch noch ab.
Weitere Kritik: NES kommt zu kurz. Was ist nur aus dem Achtbitter geworden? Ihm hat Nintendo alles zu verdanken, den Ruhm, die Ehre. Kürzlich habt Ihr nur 3,4 Doppelseiten über das NES verbraucht. Etwas arm, hä?!

Christian Gehlen, Kempen

***Sorry, ungekürzt konnten wir Deinen Brief leider nicht abdrucken, dafür stand zuviel Unsinn darin. Das gleiche Problem hatten wir übrigens auch bei Deinen letzten 14 Briefen, aber immerhin hast Du es nun geschafft, daß wenigstens eines Deiner „kreativen" Schriftstücke abgedruckt wurde. Zum Thema NES. Sicher hat Nintendo dem Achtbitter viel zu verdanken, aber Nintendo stand schon immer für Zukunft und die heißt ULTRA 64. Aber tröste Dich, mit einigen wenigen Handgriffen kannst Du Dein NES zum Toaster, Hamsterkäfig oder Nachttopf umfunktionieren. So wird das NES nie sterben…***

## Joke Box

**Eine alte Frau steigt in die U-Bahn. Kommt der Schaffner und sagt: „Die Fahrkarten bitte." Als die alte Frau ihre Karte zeigt, meint der Schaffner: „Aber das ist ja eine Kinderkarte!" Sagt die Frau: „Tja, da können sie mal sehen, wie lange ich schon auf die U-Bahn warte!"**
Steffen Tormow, Berlin

**Mit der Politik ist es wie mit dem Wein. Man merkt erst hinterher, welche Flasche man gewählt hat.**
Niko Müller, St. Ingbert

**An einem eisigen Wintertag sitzt ein Angler mit dicken Backen am See. Ein Passant fragt ihn: „Haben sie Zahnschmerzen?" Der Angler antwortet: „Nein, ich muß die Würmer auftauen."**
Andre Niendorf, Potsdam

**Der Pfarrer im Religionsunterricht: „Hansi, du hast doch sicher schon in der Bibel gelesen!?" Hansi: „Nein, Herr Pfarrer, ich warte, bis der Film rauskommt!"**
Wolfgang Sättler, Straubing

**Briefe an:**
**Club Nintendo**
**– Leserbriefe –**
**Postfach 1501**
**63760 Großostheim**

# DONKEY KONG LAND™




Im Dschungel sind mal wieder die Affen los. Nach ihrem sensationellen Auftritt in „Donkey Kong Country" für das Super Nintendo Entertainment System, geben die zwei beliebtesten Affen der Videospiele-Welt, Diddy und Donkey Kong, ihr Debut auf dem Game Boy. Die RARE-Programmierer haben für dieses Spiel das Unmögliche wahr gemacht und präsentieren ein aufregendes Abenteuer mit bestechender ACM (Advanced Computer Modelling)-Grafik. (jk)

## Cranky und die Herausforderung

An einem langweiligen, schwülen Dschungelnachmittag unterhalten sich Diddy und Donkey Kong mit dem im Schaukelstuhl sitzenden Cranky. Opa Cranky sinniert über die alten Videospiele und macht sich über die neuen, aufwendig programmierten Spiele lustig. Als er dann noch verschmitzt behauptet, Diddy und Donkey könnten auf einem 8-Bit-System nicht so erfolgreich sein wie bei ihrem letzten Abenteuer, springen die beiden entrüstet auf und machen Cranky einen gewagten Vorschlag: „Wir lassen die Kremlings und King K. Rool noch einmal die Bananen stehlen und holen sie uns diesmal auf dem Game Boy zurück!" Opa Cranky schaut die beiden grinsend an und meint, daß dies eine tolle Idee sei. Er stellt sich auch gleich zur Verfügung, um alles zu arrangieren und K. Rool zu benachrichtigen. Diddy und Donkey schauen sich kurz an und bereiten sich für eine erneute Expedition in den gefährlichen Dschungel vor.

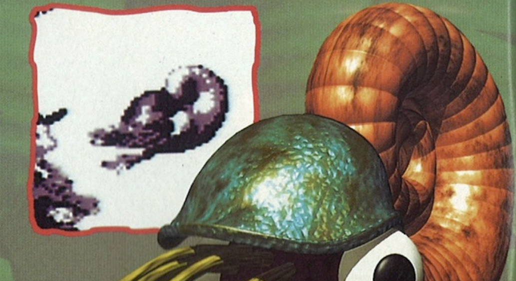
## Der Bananenraub

Kurz nachdem die Kremlings unter King K. Rools Führung den gesamten Bananenvorrat von Donkey und Diddy geplündert haben, beginnt für Euch das Abenteuer auf dem Game Boy. Ihr müßt den beiden Affen helfen, den Dschungel zu durchqueren und die heißbegehrten Früchte aus den Klauen des Kremling-Königs zurückzuerobern. Wie auch bei der Super Nintendo Version könnt Ihr entweder mit Diddy oder mit Donkey Kong spielen. Auf dem Bildschirm ist allerdings immer nur einer der beiden zu sehen. Wenn Ihr zum Beispiel mit Donkey Kong spielt und Diddy aufrufen wollt, könnt Ihr den Select-Knopf drücken und die beiden führen einen Wechsel durch. Zugegeben, dieses Modul stellt hohe Anforderungen an Euer spielerisches Geschick, doch könnt Ihr während des Spiels haufenweise Extraleben ergattern. Schaut überall einmal nach Bananen. Habt Ihr 100 dieser gelben Früchte eingesammelt, winkt Euch ein Extraleben. Natürlich gibt es auch wieder jede Menge Gegner. Manche dieser Kreaturen werden Euch noch aus dem Super Nintendo-Spiel bekannt sein. Doch die Game Boy-Version wartet auch mit völlig neuen Dschungel-Bosheiten auf. Da gibt es zum Beispiel fliegende Schweine oder Maulwürfe, die den Dschungelboden durchwühlen und äußerst tückische Löcher graben. Freut Euch auf die verrücktesten Gestalten, die der Game Boy je gesehen hat.

Ihr könnt Euer Dschungelabenteuer auf drei verschiedenen Speicherplätzen sichern.

# Die neuen Bad Guys!

Sie sind böse, fies und mögen Donkeys Bananen. So weit, so gut. Sicher kommt Euch dies etwas bekannt vor. Aber jetzt kommt der Hammer: Die Bösewichte aus „Donkey Kong Country" haben in „Donkey Kong Land" Verstärkung bekommen. Die neuen Fieslinge in der Horde des King K. Rool haben einige Spezialitäten auf Lager, die aus einem netten kleinen Abenteuer einen gefahrvollen Dschungel-Alptraum machen können. Wer auf diese gemeinen Monster trifft, wird sich auf einen heißen Kampf gefaßt machen müssen. Doch auch diese neuen Hindernisse können Donkey und Diddy nicht davon abhalten, sich auf den Weg zu machen, um die heißbegehrten Bananen zu finden. Donkey fühlt sich schon ganz matt, hat er doch seit mindestens einem halben Tag keine gelbe Frucht zwischen den Zähnen gehabt. Leise murmelnd schimpft er vor sich hin und wünscht sich, King K. Rool schon jetzt in die Finger bekommen zu können. Während Ihr das tierische Team durch das Abenteuer begleitet, werdet Ihr noch auf jede Menge Gegner treffen, die in „Donkey Kong Land" für den Game Boy (oder Super Game Boy) ihren ersten Auftritt haben. Wir stellen Euch nun vier der allerneuesten Kreaturen aus dem Dschungel-Labor der Rare-Programmierer vor.



## Nemo

Diese hinterhältige Gestalt verpaßt keine Gelegenheit, Donkey und Diddy unter Wasser zu jagen.

## Hogwash

So wie Necky, fliegen diese Ferkel durch die Lüfte und tauchen in Donkey Kongs Luftraum immer dann auf, wenn es am wenigsten paßt.



## Hard Hat

Dieser Gegner sieht zwar lustig aus, hat aber nichts besseres zu tun, als Riesenlöcher zu graben, die ihm als Affenfallen dienen.



## Fangfish

Sieht niedlich aus? Von wegen, dieses Ungetüm ist „mit allen Wassern gewaschen" und durchstreift die Tiefen der Dschungel-Seen.

Wir sind die Bad Guys!



# Die Spezialitäten

## Sammelt Kong-Taler für das Bonus-Spiel

In einigen Stages befinden sich, gut versteckt, große Münzen. Diese Münzen sind Kong-Taler und bieten Euch in verschiedenen Bonus-Levels die Möglichkeit, einige Extra-Kongs zu gewinnen. Je nachdem, wieviele Kong-Taler Ihr in einer Stage eingesammelt habt, könnt Ihr diese dann in einem Bonuslevel einsetzen und versuchen, möglichst viele Extraleben einzukassieren. Ein Extraleben hat im Dschungel soviel Wert wie mindestens 50 Kilo Bananen bei einer Affenparty. Sammelt also fleißig Kong-Taler und versucht, die Münzen in den Bonus-Spielen so erfolgreich wie möglich einzusetzen. Eine weitere Möglichkeit, um an Extra-Kongs zu gelangen, ist das Einsammeln von Bananen (100 Stück) und das Einfangen der Luftballons. Donkey und Diddy werden sich über jedes zusätzliche Leben freuen und ihr Abenteuer unbekümmert angehen können.



## Speichert Euer Spiel

Bei „Donkey Kong Land" gibt es ein völlig neues Speichersystem. Ihr müßt Euch den Zugang zu dem Speicher-Bildschirm zuerst verdienen. Dazu müßt Ihr in einer Stage die KONG-Buchstaben sammeln. Seid Ihr im Besitz aller Buchstaben und könnt das Wort K-O-N-G buchstabieren, erwartet Euch am Ende der Stage der „Save Game Screen". Hier könnt Ihr Euch einfach einen der drei Speicherplätze aussuchen und Eure Dschungel-Expedition sichern.





# WELT 1
## Deck Trek

In der ersten Welt (Gangplank Galleon) erwartet Euch die gesamte Mannschaft von King K. Rools brüchigem Schiff. Im Level „Deck Trek" befindet Ihr Euch dann auf dem Schiff selbst und müßt Euer ganzes Klettervermögen im Tauwerk unter Beweis stellen. Die extrem hohen Maste bergen einige Schwierigkeiten. Zum Beispiel gibt es Taue, die Euch in eine Sackgasse führen. Hier hilft dann nur noch ein beherzter Sprung ins Ungewisse. Nachdem Ihr diesen Level erfolgreich beendet habt, öffnet sich der Weg zu den anderen Stages dieser Welt.

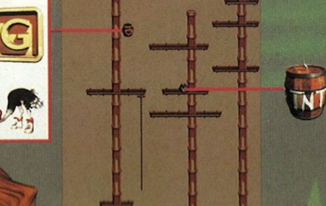
### 1 Auf Erkundungstour!

Ihr solltet nicht immer direkt den Weg zum Ausgang suchen. Schaut Euch in den Levels genau um, überall können sich Geheimnisse verbergen. Wenn Ihr in „Deck Trek" gleich am Anfang nach ganz links lauft und ins Leere springt, erwartet Euch dort ein Kanonen-Fäßchen der ganz besonderen Art.









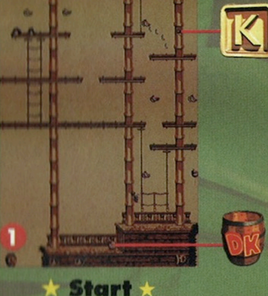
### WARPZONEN

An den Stellen W1 und W2 könnt Ihr zwei tolle Warpzonen finden. Diese Warps befördern Euch direkt in einen Bonusraum, in dem Ihr die Buchstaben „O", „N" und „G" finden könnt, die Euch bislang gefehlt haben, um das Wort K-O-N-G zusammenzustellen. Ihr müßt aber äußerst geschickt vorgehen und aufpassen, daß Ihr bei all diesen schwierigen Kletteraktionen nicht einen bühnenreifen Abflug macht.







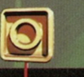




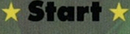

# WELT 2
## Das erste Wasserschloß

Die Welt „Kremlantis" besteht aus einem gigantischen Komplex verfallener Tempelruinen, die sich fast vollkommen unter Wasser befinden. Eine ganze Menge Chomps, andere beißfreudige Fische und sonstige Unterwasser-Bewohner warten nur auf einen leckeren Nachtisch. Donkey, der eigentlich überhaupt nicht wasserscheu ist, sträubt sich sehr, sich ins kühle Naß zu begeben. Doch hat er eine andere Wahl? Er will ja schließlich seine Bananen wiederhaben. Und bekanntlich gibt es „ohne Fleiß keinen Preis". Also lautet die Devise: „Auf ins feuchte Vergnügen und schnorcheln, was das Zeug hält".









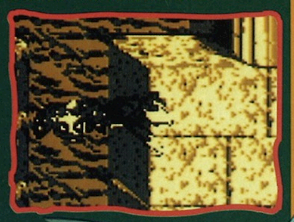






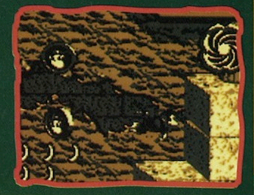
### BEINE AUS STAHL

In den Wasser-Levels verhalten sich Diddys und Donkey Kongs Beine sehr sonderbar. Sie werden doch tatsächlich unverwundbar. Kein noch so großer Fisch kann Euch dann in die Haxen beißen und Ihr könnt völlig sorglos durch das Wasser waten. Werdet aber nicht zu leichtsinnig, es warten auch noch andere Gegner als die fiesen Wadenbeißer auf Euer Eintreffen.



### 1 Zwei Ausgänge?

Richtig gelesen! In dieser Stage gibt es insgesamt zwei Ausgänge. Wenn Ihr Euch für den zweiten Ausgang entschließt, könnt Ihr einige Extra-Bonusgegenstände einsammeln. Der zweite Ausgang befindet sich direkt hinter dem ersten. Schwimmt einfach geradeaus weiter und macht eine kleine Bonus-Kollekte. Nachdem Ihr alle Gegenstände aufgenommen habt, könnt Ihr den Level durch den zweiten Ausgang verlassen.



# WELT 3
## Mountain Mayhem

Donkey und Diddy haben das feuchte Kremlantis durchquert und betreten nun die Welt „Monkey Mountain & Chimpanzee Clouds". Hier müssen die beiden auf den Spitzen der höchsten Berge beweisen, daß sie absolut schwindelfrei sind. Zahlreiche Gegner und wildgewordene Felsbrocken machen den beiden Affen ordentlich zu schaffen. Diddy und Donkey sind aber bekanntlich ganz tolle Kletterkünstler und werden mit Eurer Hilfe und Eurem Geschick die hohen Bergspitzen im Donkey Kong Land trotz aller Hindernisse problemlos erstürmen können.

W2 · Ende · N · 1 · Start · W1

### 1 Nashorn Rodeo

Rambi ist ein altbekannter Freund von Donkey und Diddy. Dieses Nashorn hat einen ganz besonderen Dickkopf, mit dem es immer durch die Wand will. Diese Tatsache hat dem tierischen Duo schon so manchen gut versteckten Bonusraum beschert. In dieser Stage solltet Ihr unbedingt versuchen, Rambi bis zum Ausgang zu behalten. Das Nashorn birgt eine riesige Power und wird Euch den Weg bis zur Bergspitze mühelos ebnen.





## WARPZONEN

Auch in dieser Stage befinden sich wieder zwei Warps, die Euch zu den begehrten Buchstaben bringen. Ihr könnt Euch mit den Warps die Buchstaben „O" und „G" holen, um das Wort K-O-N-G zu vollenden und in den Speicher-Bildschirm zu gelangen. Die erste Warpzone ist allerdings sehr schwer zu erreichen. Schaut Euch auf der Karte genau den Weg an, den Ihr gehen müßt. Vielleicht klappt es nicht gleich beim ersten Mal, doch je öfter Ihr es probiert, desto einfacher wird es. Die zweite Warpzone, mit der Ihr das „G" erreichen könnt, ist dafür auch relativ problemlos und ohne großen Aufwand zu finden.

W1 · W1 · W2

# WELT 4



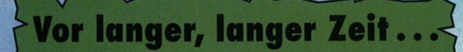
Mit dem Zeppelin geht's ab nach „Big Ape City", Donkeys Lieblingsstadt. In dieser Metropole gibt es eine Vielzahl an Sehenswürdigkeiten. Leider haben Diddy und Donkey keine Zeit, sich hier einen geruhsamen Urlaub zu gönnen. Die Stadt wimmelt nur so von Kremlings. King K. Rool fährt noch einmal seine schwersten Geschütze auf und versucht mit aller Macht, die ihm noch zur Verfügung steht, Donkeys Bananenvorrat zu verteidigen. In „Big Ape City" wird der Schwierigkeitsgrad noch einmal etwas angehoben und Ihr werdet Euer ganzes Können aufbringen müssen, um das Affen-Team bis zu King K. Rool zu bringen.



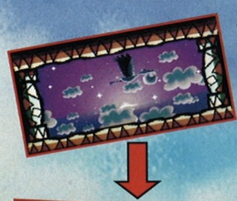
# YOSHI'S ISLAND

## SUPER MARIO WORLD 2

**Das Warten hat ein Ende! Fast fünf Jahre nach dem sensationellen Erfolg von SUPER MARIO WORLD präsentiert Nintendo nun den offiziellen Nachfolger des Megasellers. Geistiger Vater des neuen Meisterwerkes ist wie immer Stardesigner Shigeru Miyamoto, der das Spiel in mühsamen vier Jahren entwickelt hat. Schauplatz des Spektakels ist diesmal Yoshi's Island, das aus sechs verschiedenen Regionen besteht, in denen es je zehn Level zu erforschen gilt. (mm)**



## Vor langer, langer Zeit ...



...flog ein Storch über die morgendliche Inselidylle der Yoshi-Inseln. Im Gepäck hatte er zwei Babys, die schleunigst zu ihren Eltern gebracht werden sollten. Es war ein Zwillingspärchen, dem eine große Zukunft prophezeit war.

Doch wo immer es das Gute gab, war auch das Böse nicht weit. In diesem Fall in Form des bösen Kamek, eines Magikoopas aus Bowsers Königreich. Auch er hatte von den Babys erfahren und fürchtete, daß sie Unheil über das Königreich bringen würden.

Kurz entschlossen machte er sich auf den Weg, um die beiden Babys in seine Gewalt zu bringen. Sein heimtückischer Anschlag gelang. Kamek erbeutete das Bündel und kehrte in sein Schloß zurück...

Kamek bemerkte jedoch nicht, daß er nur eines der Babys entführt hatte. Das Bündel mit dem anderen Baby stürzte durch die Wolken in die Tiefe. War damit auch das Schicksal des zweiten Babys besiegelt?

Zur gleichen Zeit spazierte Yoshi durch einen Wald der Insel. Nichts böses ahnend, nahm er plötzlich etwas wahr, das von oben auf ihn zukam. Ungläubig blickte der kleine Saurier nach oben und sah ein weißes Päckchen vom Himmel fallen.

Noch ehe Yoshi reagieren konnte, war das Bündel auch schon auf seinem Rücken gelandet und hatte sich geöffnet. Hinaus schaute ein verdutzt blickendes Baby... Mario! Doch noch etwas anderes landete mit Mario, eine Pergamentrolle.

Die Pergamentrolle entpuppte sich als Karte. Sie war das einzige Dokument, das über Marios Bestimmungsort Aufschluß gab. Die Karte zeigte die Yoshi-Inseln und den Ort, an dem das Baby erwartet wurde...

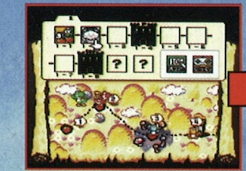
Mittlerweile war Kamek wieder im Schloß angekommen und hatte gemerkt, daß sich in dem Bündel nur ein Baby befand. Der Magikoopa war am toben und befahl seinen Toadies, sich sofort auf die Suche nach dem anderen Baby zu machen.

Yoshi fühlte sich irgendwie verantwortlich für das Baby und hatte deshalb beschlossen, den Kleinen zu seinen Eltern zu bringen. Mit Mario auf dem Rücken trat er einen langen Weg an, der ihn um die gesamte Insel führen sollte.

Was Yoshi jedoch nicht wußte, war, daß die Schergen von Kamek bereits auf seinen Fersen waren und nur darauf warteten, daß Yoshi das Baby einen Augenblick aus den Augen lassen würde. Ein Wettlauf mit der Zeit begann...

## Safari durch Yoshi's Island

Sechs Gebiete muß Yoshi durchqueren, bis er endlich das auf der Karte angegebene Ziel erreicht. Doch wird er dort tatsächlich die Eltern von Mario antreffen?
Zu erkunden gibt es in jedem der sechs Gebiete acht reguläre Level und zwei Bonuslevel, die Ihr nur erreichen könnt, wenn Ihr in den acht Leveln davor alle Geheimnisse entdeckt habt. Anhand einer Punktanzeige könnt Ihr nach einem durchspielten Level sehen, wie gut Ihr gewesen seid.
Einen guten Überblick über die Level eines jeden Gebietes gibt Euch eine Karteikarte, die zunächst leer ist und in die dann jedes gespielte Level mit der jeweiligen erzielten Punktzahl eingetragen wird. Am Ende habt Ihr dann sechs Karteikarten, die Ihr alle einsehen könnt.







## Yoshi's Aktionen



### FRESSEN



Mit seiner langen Zunge kann Yoshi sich Gegner schnappen und sie entweder wieder ausspucken und dadurch andere Gegner abschießen oder sie verschlucken und so einen Munitionsvorrat anlegen.

### SCHIESSEN



Für jeden Gegner, den Yoshi verschlingt, legt er ein Ei. Auf diese Weise kann er bis zu sechs Eier sammeln. Mit diesen kann er dann auf Gegner schießen. Beim Treffen hilft ihm eine Zielvorrichtung.

### STAMPFEN

Manchmal wird Yoshis Weg von einem Pfahl blockiert, der einen Eingang versperrt. Kein Problem für den kleinen Saurier. Er springt einfach in die Luft und landet wuchtig auf dem Pfahl. So versinkt das Hindernis im Boden.

### FLATTERN

Befindet sich Yoshi in der Luft und bewegt seine Beine sehr schnell, so kann er sich auf diese Weise einige Zeit in der Luft halten. Mit etwas Übung kann er sogar längere Flugstrecken absolvieren.

### SPUCKEN



Am liebsten ißt Yoshi Wassermelonen. Allerdings nur die Frucht, nicht die Kerne. Die Kerne spuckt er lieber seinen Gegnern entgegen und macht sie auf diese Weise unschädlich.

### SPEIEN



Wenn Yoshi einen der Feuerbälle in den Mund nimmt, kann er sogar Feuerspucken. Allerdings hält diese Fähigkeit nicht sehr lange an, denn irgendwann erlischt der Feuerball.

## Super Baby Mario

Auch als Baby hatte Mario schon ganz besondere Kräfte. Diese offenbarten sich immer dann, wenn er einen der glitzernden Sterne gefunden hatte. Dann nämlich wurde er zu SUPER BABY MARIO und als solcher einen Moment lang unbesiegbar. Auch damals besaß der Kleine also schon seinen Killerinstinkt.
SUPER BABY MARIO konnte sogar schon fliegen. Allerdings nicht mit Hilfe seines Capes, sondern unter Verwendung einer seiner Windeln.





# WELT 1

**Sechs Welten gibt es auf Yoshi's Island zu erforschen und bereits die erste hat es in sich. Euch erwarten acht kunterbunte Level voller Überraschungen. Im vierten und achten Level einer jeden Welt wartet ein – in der Tat – gigantischer Endgegner auf Euch. Vergeßt beim Erforschen der Level nicht, daß es wichtig ist, überall nach geheimen Gängen zu suchen und jeden Bonus einzusammeln. Nur auf diese Weise erhaltet Ihr die erforderliche Punktzahl, um nach durchspielten acht Leveln das Tor zu den beiden geheimen Abschnitten zu öffnen.**

## WELT 1

### Welt 1-1



Das erste Level beginnt relativ verhalten. Riesige Schokoladeneiskugeln mit Himbeer- und Waldmeisterglasur deuten ja auch nicht gerade darauf hin, daß es hier Ärger geben könnte. Deshalb springt Yoshi mit Baby-Mario auf dem Rücken vergnügt durch die Landschaft. Nicht lange jedoch, denn die ersten Gegner warten schon.

### Welt 1-2

Nachdem die beiden das erste Level unbeschadet überstanden haben, wartet nun das zweite auf die beiden Freunde. Diesmal bekommen sie es mit riesigen Bumm-Bombs zu tun. Diese fliegen aus einiger Entfernung in Richtung Yoshi und versuchen, ihn zu treffen. Mit Glück und Geschick weicht der kleine Saurier jedoch aus.

### Welt 1-3



Gleich am Anfang dieses dritten Levels warten drei hungrige Piranha-Pflanzen auf Yoshi und Baby-Mario. Sollte Yoshi noch einige Eier gebunkert haben, kann er mit den Jungs kurzen Prozeß machen. Ist dem springerstiefeltragenden Saurier die Munition ausgegangen, macht es auch nichts, er kann einfach durch die Röhre verschwinden.

### Welt 1-4



Im vierten Level der ersten Welt bekommen es die beiden Freunde mit einem ersten Zwischengegner zu tun, der am Ende des Abschnitts auf die beiden wartet. Zuvor müssen sie jedoch die Lavagrotten durchqueren, wo ebenfalls einige nicht ganz so nette Kreaturen nach dem jungen Leben von Mario trachten. Doch schließlich ist ja Yoshi da, um den Kleinen zu beschützen.

### Welt 1-5

Nach den heißen Lavagrotten hat es Yoshi nun in die luftigen Höhen einer Berglandschaft verschlagen. Eigentlich recht idyllisch, wenn nicht der Bildschirm ununterbrochen automatisch weiterscrollen würde. Dadurch ist Yoshi gezwungen, sich ständig zu bewegen. In diesem Level muß er also besonders vorsichtig sein.

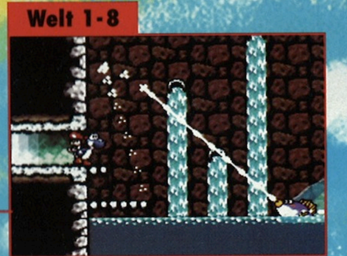
### Welt 1-6

Jetzt geht's ins Dunkel einer Gebirgshöhle. Aufgrund der mangelnden Sicht ist es oft schwer, die Gegner rechtzeitig zu erkennen. Noch dazu haben sich die Shy-Guys mit Stelzen ausgerüstet, um größer zu wirken. Außerdem warten noch einige Lump-Bums in der Höhle. Diese sind jedoch sehr gut an ihren Laternen zu erkennen.

### Welt 1-7

In diesem Level fliegen merkwürdige Pflanzen durch die Gegend, die es in sich haben. Berührt Yoshi nämlich eine von ihnen, wird ihm ganz komisch, er bekommt rote Augen und torkelt nur noch durch die Gegend. Aber er fühlt sich wohl dabei. Ein weiteres Problem ist jedoch, das das gesamte Bild verschwimmt und sich auch der Spieler plötzlich komisch fühlt.

### Welt 1-8



Jetzt wird es ernst, denn in diesem letzten Level der ersten Welt wartet der erste gefährliche Endgegner auf Yoshi und Baby-Mario. Schon allein der Weg bis zum Endgegner ist kein Spaziergang. Yoshi muß unterirdische Gewässer überqueren und sich mit Spritz-Fischen auseinandersetzen, die ihm ihre Ladung ins Gesicht ballern wollen.

Am Ende eines jeden Levels befindet sich ein kreisförmiges Zieltor, um das sich ein Pfeil dreht. Sobald Ihr durch das Zieltor springt, aktiviert Ihr dadurch den Roulette-Mechanismus. Bleibt nun der Roulette-Pfeil auf einem Blumensymbol stehen, bekommt Ihr die Chance, eines von sechs Bonusspielen zu spielen. Habt Ihr eines der Level durchgespielt, seht Ihr eine Statistik, die Euch Auskunft darüber gibt wieviel Geheimnisse Ihr im Level entdeckt habt. Nach gespielten acht Leveln werden alle erreichten Punkte dann addiert. Habt Ihr nun eine Mindestpunktzahl erreicht, öffnet sich das Tor zu einem der verborgenen Level.

HIGH SCORE ····· 100
STAR ····· 30/30 → 30 Pkt.
COIN ····· 20/20 → 20 Pkt.
FLOWER ····· 5/5 → 50 Pkt.
TOTAL POINT ····· 100 Pkt.

**EXTRALEVEL**



Nachdem Ihr in jedem Level eine bestimmte Punktzahl erreicht habt, werden diese miteinander addiert. Habt Ihr den Mindestwert erreicht, öffnen sich für Euch zwei neue Level dieser Welt, wobei eines ein reguläres Level ist und das andere ein Bonus-Spiel-Level.

**BONUSSPIEL**

In jedem Level gibt es fünf Sonnenblumen zu finden. Die Sonnenblumen, die Ihr findet, werdet Ihr am Ende des Levels am Schlußtor wiedererkennen. Nachdem Ihr durch das Tor gesprungen seid, wird der Roulette-Mechanismus aktiviert. Bleibt der Pfeil nun auf einer der Blumen stehen, folgt ein Bonus-Spiel.

# Astérix Obelix®

## GANZ GALLIEN IST BESETZT...

Ganz Gallien? Nein, natürlich nicht ganz Gallien. Die Bewohner eines kleinen, uns wohlbekannten Dorfes, leisten nun schon seit Jahren erbitterten Widerstand gegen Cäsar und seine römischen Besatzer. Bisher blieben jedoch alle Versuche, das Dorf einzunehmen und die Bewohner dem römischen Reich unterzuordnen ohne Erfolg. Keine List, keine Tücke hat bisher geholfen. Verständlich, daß der gute alte Cäsar deshalb total mit den Nerven runter ist. Nun, wenigstens ist es ihm gelungen, rund um das Dorf römische Lager zu errichten, von denen aus er die unbeugsamen Gallier aus sicherer Entfernung beobachten kann. Doch auch unsere gallischen Freunde nehmen natürlich wahr, was um das Dorf vor sich geht. Und das gefällt ihnen überhaupt nicht. Cäsar ist nämlich auf die blödsinnige Idee gekommen, eine riesige Palisade um das gesamte Dorf zu ziehen, um so die Bewegungsfreiheit seiner Widersacher einzuschränken. Wenn er diesen Entschluß nicht schon bald bereut... Majestix, der Dorfhäuptling, hat nämlich beschlossen, Cäsar einen Denkzettel zu verabreichen. Aus diesem Grund hat er Asterix und Obelix beauftragt, die römische Palisade zu durchbrechen und durch alle römisch besetzten Länder zu ziehen und aus jedem der Länder einen charakteristischen Gegenstand mitzubringen. Diese Gegenstände sollen dann Cäsar zum Geschenk gemacht werden, um ihm zu zeigen, daß die Palisade, die er um das Dorf der Gallier errichtete, völlig nutzlos ist. Um ihre Mission zu erfüllen, müssen die beiden Freunde zunächst nach England, dann in die Schweiz, nach Griechenland, nach Ägypten und schließlich zu Cäsar, um ihm die Geschenke zu übergeben. Auf dem Weg dorthin gibt es natürlich viele Römer zu verprügeln. Also, packt es an. (hm)

## Seid bereit für das Abenteuer

Damit der Spielspaß noch erhöht wird, haben sich die Programmierer von Infogrames einige sehr nützliche Features für das Spiel einfallen lassen. Zunächst einmal könnt Ihr wählen, in welcher Sprache Ihr durchs Spiel begleitet werden wollt. Euch stehen Englisch, Französisch, Spanisch und natürlich auch Deutsch zur Verfügung. Eine gute Möglichkeit also, auch Eure Fremdsprachenkenntnisse zu schulen oder zu verbessern. Außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen. Hier habt Ihr die Wahl zwischen leicht, mittel und schwer. Es empfiehlt sich, im leichten Modus zu beginnen, um sich erst einmal mit den verschiedenen Moves der Charaktere vertraut zu machen. Nun könnt Ihr noch entscheiden, ob Ihr das Spiel alleine oder zu zweit spielen möchtet und mit welchem Charakter, Asterix oder Obelix, Ihr Euer Glück versuchen wollt. Natürlich ist das Spiel auch mit einem Passwortsystem ausgestattet, so daß Ihr nicht immer wieder am Anfang beginnen müßt. Passwörter erhaltet Ihr jedoch erst, wenn Ihr eines der Länder, durch das Ihr reist, hinter Euch gebracht habt. Habt Ihr Euch mit allen Optionen vertraut gemacht, erwarten Euch über 20 grafisch beeindruckende Level und natürlich jede Menge Gegner. Außer mit Römern und Wildschweinen bekommen es unsere Freunde noch mit verschiedenen Dieben und Schurken zu tun. Nur gut, daß Obelix als kleines Kind in den Zaubertrank gefallen ist und Asterix hin und wieder ein Fläschchen des köstlichen und nützlichen Getränkes findet. Wenn das der Fall ist, geht die Post ab und die Römer haben nichts mehr zu lachen.



Im Sprachauswahl-Menü könnt Ihr bestimmen, in welcher Sprache Ihr den Screentext lesen möchtet.

## Er ist nicht dick!

Höchstens ein bißchen kräftig. Und das steht ihm ganz gut. Falls Ihr jedoch anderer Meinung seid, könnt Ihr natürlich auch mit Asterix spielen. Er ist kleiner, wendiger und kann höher springen. Obelix dagegen hat den Kraftvorteil auf seiner Seite. Wo er hinschlägt, wächst so schnell kein Gras mehr. Eure Entscheidung müßt Ihr allerdings vor Spielbeginn festlegen. Habt Ihr Euch nämlich für eine der beiden Spielfiguren entschieden, müßt Ihr mit dieser bis zum Ende des Spieles weiterspielen. Auf diese Weise könnt Ihr Euch jedoch auf einen zweiten Durchgang mit anderem Charakter freuen.



## Der Auftrag

Um Cäsar zu beweisen, daß weder die riesige Palisade, noch die römischen Legionen die Gallier aufhalten können, erhalten Asterix und Obelix den Auftrag, durch alle römisch besetzten Länder zu ziehen und dort jeweils einen Gegenstand als Souvenir mitzubringen. Auf diese Weise soll Cäsar einsehen, daß seine Palisadenwand völlig nutzlos ist. Auf Ihrem Weg durch die Länder treffen die beiden Gallier nicht nur auf viele Gegner, sondern finden auch hier und da ein paar Münzen und Sterne, die es lohnt einzusammeln. Nach jedem Level erhaltet Ihr einen Überblick über Eure Habe und werdet eventuell mit einem Bonus belohnt. Sucht Eure Umgebung also immer ganz genau ab, um sicher zu gehen, daß Euch nicht irgendein Bonusgegenstand entgeht.








## PROLOG - ABSCHIED VOM DORF

Die Reise Eures Helden startet im heimischen Dorf. Vom Haus von Majestix aus verabschiedet Ihr Euch aus dem Dorf und begebt Euch in den Wald, wo die ersten römischen Legionäre schon darauf warten, verdroschen zu werden. Euer erstes Ziel ist ein Boot, mit dem es dann nach England geht. Leider wartet nicht gerade ein Luxusdampfer auf Euch…

### ① 1-Up Versteck

Oftmals findet Ihr hinter Wänden, in Büschen oder auf Bäumen versteckte Items. Hinter der auf dem Bild zu sehenden Palisade befindet sich beispielsweise ein 1-Up. Sucht also auch an den undenkbarsten Orten nach versteckten Gegenständen, es lohnt sich. Der Weg bis zum ersten Passwort ist nämlich weit und ein Continue habt Ihr auch nicht zur Verfügung. Aus diesem Grund ist es auch sinnvoll, einigen Gegnern auszuweichen, um keine Energie abgezogen zu bekommen.

## ACT 1 - MEER

Etwas enttäuscht starrt Ihr auf das Boot, das sich als mickerige Nußschale entpuppt. Dennoch müßt Ihr die Überfahrt meistern, Euch bleibt keine Wahl. Hütet Euch vor Felsen, Riffs und den Römern auf den Schiffen. Am Ende wartet ein peitschender Galeerenaufseher auf Euch.

### TEIL 1

Hier müßt Ihr ein gutes Timing beweisen, denn Ihr könnt entweder über die Felsen springen oder schnell unter den Felsen durchfahren. Achtet auch auf die Riffs, an denen man leicht hängen bleibt. Später erwarten Euch noch einige dämliche Fische.

Keine Angst beim Springen, aus dem Boot fallen kann man nicht.

### ② Regen und Traufe

Habt Ihr die Überfahrt gemeistert, landet Ihr in den Klippen der englischen Küste und müßt Euch dort Euren Weg nach oben bahnen. Wenigstens warten hier zunächst keine Römer auf Euch. An einigen Stellen in den Klippen, scheint es auf den ersten Blick nicht weiter zu gehen. Hier hilft Euch jedoch eine Wippe weiter, die Euch nach oben befördert. Auf diese Weise wird es Euch sicher bald gelingen, die Klippen hinter Euch zu lassen und ins Landesinnere einzudringen.

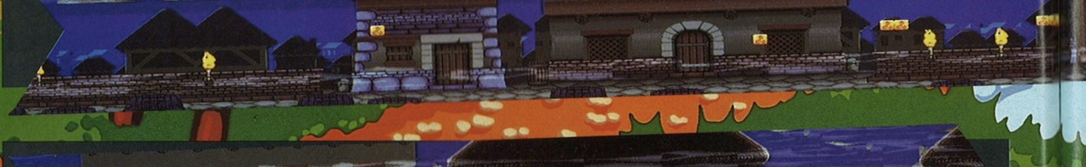
# ACT 2 - AUF DEM LAND

Bevor Ihr nach London vordringt, müßt Ihr noch einen Teil des Landes überqueren. Auch hier lauern schon Eure römischen Widersacher. Doch die in England stationierten Vertreter Roms kennen die unbezwingbaren Gallier noch nicht. Ungestüm greifen sie Asterix und Obelix an und erleben ihr blaues Wunder. Hier kann Obelix wieder einem seiner Hobbys, dem Legionär-Helm-Sammeln nachgehen. Wahrscheinlich gibt es hier mehr Römer als Wildschweine im gallischen Wald. Naja, Obelix kann das nur recht sein.

ZIEL

# ACT 3 - LONDON

Als Ihr die Stadt erreicht, ist es schon dunkel. Dennoch ist auch hier den Römern Eure Ankunft nicht verborgen geblieben. Schon bald stoßt Ihr auf die ersten bewaffneten Patrouillen. Behaltet auch die Römer im Auge, die große Holzfässer in Eure Richtung rollen. Es kann nämlich sehr unangehnem sein, von einem schweren Faß überrollt zu werden. Obelix dürfte damit keine Probleme haben, denn er ist ja selbst ein Faß. Asterix sieht danach wahrscheinlich wie eine Flunder aus.



Weiter bei Ⓐ

Ⓐ

Weiter bei Ⓑ

Ⓑ

## ① Die obere Route

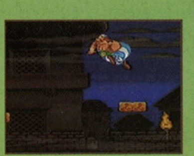
Bei Eurem Landspaziergang solltet Ihr die obere Route bevorzugen, denn diese ist einfacher zu bewältigen. Hütet Euch auf dem Land jedoch außer vor den Römern auch vor Dieben und Landstreichern, die sich hinter Bäumen versteckthalten und Euch plötzlich attackieren. Seid also auf alles vorbereitet, wenn Ihr durch die Landschaft streift. Ihr müßt blitzschnell zuschlagen können, wenn Ihr den Level überstehen wollt.





## ② Block als Treppe

In einigen Situationen dienen Euch die Bonusblöcke nicht nur als Itemlieferanten, sondern auch als Treppe, um höhergelegene Plattformen zu erreichen. Schaut Euch also zunächst genau um, bevor Ihr einen Block zerstört und Euch so die Möglichkeit nehmt, ihn als Stufe zu verwerten. Am besten Ihr erkundet zunächst die höhergelegenen Ebenen und kümmert Euch dann um den Inhalt der Blöcke.





# TEIL 2

Eigentlich wollte man im Stadion ein Rugbyspiel abhalten, doch die Römer haben alle Spieler in das örtliche Gefängnis gesteckt. Eure nächste Aufgabe besteht also darin, die Spieler aus dem Gefängnis zu befreien. Schließlich muß das Spiel doch stattfinden, denn auch unsere beiden gallischen Freunde haben viel Spaß am Rugby…

# ACT 4 - DAS RUGBYMATCH

Nachdem Ihr es geschafft habt, alle Rugbyspieler zu befreien, kann das Match stattfinden. Regeln gibt es so gut wie keine. Eure einzige Aufgabe besteht darin, das Rugby-Ei hinter der gegnerischen Goallinie zu plazieren. Um dieses Vorhaben zu verwirklichen, habt Ihr drei Versuche. Stellt Euch das nicht zu einfach vor, denn auch Eure Gegenspieler sind keine Kinder von Traurigkeit. Sie sind ständig bemüht, Euch zu schnappen. Entweder sie rennen direkt auf Euch zu oder springen über Euch.

# ACT 5 - IN DER SCHWEIZ

Sogar in der Schweiz haben sich die Römer breit gemacht. Mit Baumtarnung und sogar in Streitwagen versuchen sie diesmal, Asterix und Obelix das Handwerk zu legen. Ob sie damit Erfolg haben, hängt ganz allein von Euch ab. Vielleicht winkt Euch ja nach bestandenem Abenteuer ein nettes schweizer Käsefondue.




## ① Der Ast hilft weiter

Und wieder einmal hat sich ein 1-Up gut versteckt. Diesmal auf einem der Holzcontainer. Da Ihr mit einem normalen Sprung nicht auf ihn springen könnt, müßt Ihr versuchen, auf einen der Äste kurz nach dem Container zu springen und von dort aus dann in Richtung 1-Up. Nicht leicht, aber auch nicht unmöglich. Erledigt jedoch zunächst die Gegner, die sich um den Container herum aufhalten, damit Ihr nicht eine böse Überraschung erlebt, wenn Ihr wieder landet.

## *Die Dorffeier muß noch warten ...*

... denn das Abenteuer ist noch lange nicht zu Ende. Nach dem kurzen Ausflug in schweizer Gefilde verschlägt es unsere beiden tapferen Gallier als nächstes nach Griechenland, wo sie sich an den Olympischen Spielen beteiligen können. Haben sie eine Trophäe errungen geht es dann weiter an den Nil, nach Ägypten. Die beiden werden also auf jeden Fall noch einige heiße Abenteuer erleben ...






Nach monatelangem Bangen und Hoffen, ist es nun endlich soweit! CAPCOMS Dauerhit „Street Fighter II" wird auch für den Game Boy umgesetzt. Für alle Street Fighter-Fans, die jetzt schon vor Spannung fast platzen und es gar nicht mehr erwarten können, die Perle unter den Kampfsport-Modulen in den Game Boy zu stecken, haben wir mit diesem Bericht einen kleinen Appetitmacher. (jk)

## Action Pur




Die besten und härtesten Straßenkämpfer aus aller Welt haben sich wieder zusammengefunden, um ihre Kräfte zu messen. Gleich zu Beginn des Spiels müßt Ihr Euch entscheiden, welchen Kampfmodus Ihr spielt. Wollt Ihr im „Normal"-Spiel gegen alle Street Fighter kämpfen, im Zwei-Spieler-Modus (Versus) gegen einen Eurer Freunde antreten oder im „Survival" testen, wie lange Ihr in diesem Ausscheidungs-Turnier bestehen könnt? Im Optionsmenü könnt Ihr Euch dann die einzelnen Musikstücke und Soundeffekte anhören. Den Schwierigkeitsgrad verstellt Ihr mit der Option „Game Level". Zusätzlich könnt Ihr in diesem Menü noch die Zeitlimit-Option ein- oder ausschalten. Ein kleiner Tip am Rande: Vergeßt nicht, im Zwei-Spieler-Modus genügend Abstand zu Eurem Kontrahenten zu halten, damit Ihr im Eifer des Gefechts nicht versehentlich aneinander geratet.












## Knallharte Fighter

Ihr habt die Auswahl zwischen den besten Kämpfern, die je bei einem „Street Fight" teilgenommen haben. Mit von der Partie sind diesmal CHUN LI, die extrem bewegliche Chinesin, GUILE aus den USA, RYU, der Schüler des mächtigen Lehrmeisters Cheng Long, KEN, der amerikanische Sunnyboy, ZANGIEF aus Rußland, BALROG, der ehemalige Boxweltmeister im Superschwergewicht, der einäugige SAGAT und das brasilianische Urwald-Biest BLANKA. Na, wie heißt Euer Lieblings-Kämpfer?




Auf diesem Bild befindet sich die vollständige Elite der Street Fighter.



## Ein farbenprächtiges Spektakel

Ein besonderes Schmankerl erwartet Euch, wenn Ihr das „Street Fighter II"-Modul in den Super Game Boy steckt. Jeder einzelne Schauplatz des Spiels hat seinen eigenen, farbigen Rahmen bekommen. Ob Ihr in Thailand, China oder in den USA spielt, jedesmal erwartet Euch ein neues Grafik-Feuerwerk der Extraklasse. Schaltet ruhig einmal die Pausenfunktion ein und genießt in aller Ruhe die tollen Rahmen. Wenn Ihr diesen Leckerbissen verdaut habt, könnt Ihr Euch der Arena selbst zuwenden. Was sich da so auf dem Bildschirm tut, zählt nämlich zu den Sahnestückchen auf dem Game Boy. Die grafisch wundervoll umgesetzten Kampf-Sequenzen können selbst den größten Street Fighter-Enthusiasten in Verzückung versetzen. Wer meint, der Game Boy-Bildschirm würde für ein solch kultiges Kampfsport-Spiel wie „Street Fighter II" nicht genügen, wird sich eines Besseren belehren lassen müssen.




## Die Kampftechniken der Gladiatoren

Die Kämpfer haben, wie auch bei der Super Nintendo Version, ihre eigenen Spezialattacken, Nahkampfgriffe und Verteidigungen. Bei dem Game Boy Spiel ist die Härte eines Punchs oder Kicks von der Dauer des jeweiligen Knopfdrucks abhängig. Je länger Ihr also den A- oder B-Knopf gedrückt haltet, desto unbarmherziger wird Euer Fighter zuschlagen. Diese Technik erfordert allerdings etwas Übung, da Euer Gegner während dem Kampf nicht schlafen wird und Euch möglichst bald auf die Bretter schicken möchte. Zeigt Euren Gegnern, daß ein wahrer Street Fighter in Euch steckt und Ihr über alle kämpferischen Eigenschaften eines Großmeisters verfügt.





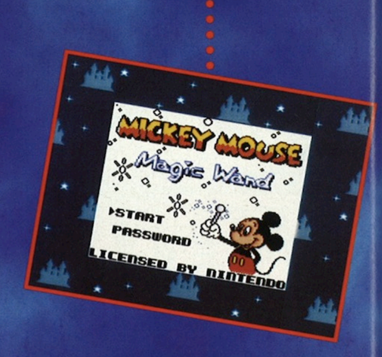

# MICKEY MOUSE V - ZAUBERSTÄBE -

## KIDNAPPING IM WALD VON ENTENHAUSEN!

**Ein magisches Game Boy-Abenteuer erleben Mickey und seine Freunde, als sie im Wald auf die Hexe Yashia treffen. Der coole Mäuserich Mickey muß einige knifflige Puzzle lösen, Fallen überwinden und fiese Gegner besiegen, bevor er seine Freunde aus den Klauen der Hexe befreien kann. (jk)**

## EIN SPAZIERGANG MIT FOLGEN

An einem schönen, warmen Sommernachmittag entschließen sich Mickey und seine Freunde zu einem Spaziergang im Entenhausener Wald. Vergnügt streifen sie durch die Natur, beobachten die kleinen Bewohner des Waldes und genießen die saubere Luft. Mitten im Wald entdecken sie ein gigantisches, unheimliches Schloß. Den Legenden nach haust in dieser düsteren Burg eine böse Hexe, die über mehrere Zauberstäbe verfügt. Mickey bekommt eine Gänsehaut und ahnt Schlimmes. Gerade als er seine Freunde zum Weitergehen auffordern möchte, erscheint die Hexe Yashia. „Mit Eurem lauten Geplapper und Gekreische habt Ihr meinen Bosheits-Schlaf gestört. Jetzt bin ich mächtig sauer!", brüllt die Hexe. Mickey und seine angsterfüllten Freunde ergreifen kurzentschlossen die Flucht. Plötzlich tut sich die Erde auf und Mickeys Freunde fallen in ein tiefes Loch. Yashia lacht, und warnt Mickey davor, das Schloß zu betreten und irgendwelche Befreiungsversuche zu unternehmen. „Keine Angst Freunde. Ich werde Euch befreien!", schreit Mickey und macht sich auf den Weg, die Rätsel im Schloß der Hexe zu knacken.




So sieht ein vollendetes Bild aus.

## AUF GEHT´S!

Um seine Freunde befreien zu können, muß Mickey in jeder Stage die Puzzle-Teile finden und das jeweilige Bild vollständig zusammenstellen. Die Puzzle-Teile befinden sich in den großen Kristallen, die Mickey mit seinem Zauberstab öffnen kann. Doch nicht in jedem Kristall ist auch ein Puzzle-Teil verborgen. Es gibt Gegenstände in den Edelsteinen, die der abgefahrenen Maus weiterhelfen können. Manchmal verbirgt sich aber auch ein Gegner in einem Kristall und springt Euch überraschend entgegen. Erst, wenn Ihr das Puzzle-Bild komplett vollendet habt, könnt Ihr die Stage verlassen.



## HILFREICHE GEGENSTÄNDE

Mickey kann jede Menge tolle Boni finden. Wenn Ihr SELECT drückt, begebt Ihr Euch in das Item-Menü und könnt Euch anschauen, was Ihr schon alles zusammengetragen habt. Mit der Musik aus der Musik-Box könnt Ihr Eure Gegner erstarren lassen und sie dann berühren, ohne Energie abgezogen zu bekommen. Die Schlüssel öffnen und schließen Zugbrücken, die Euch bislang den Weg versperrten. Die Lutscher sind nicht nur lecker, sondern füllen Mickeys Energieanzeige auf einen Schlag. Mit dem Essen soll man ja bekanntlich nicht um sich werfen, allerdings wurden die Äpfel bei "Mickey Mouse V - Zauberstäbe" zu Wurfgeschoßen umfunktioniert und lassen Eure Kontrahenten blitzschnell verschwinden. Nur die Skelette verschwinden nicht von der Bildfläche, sondern werden bei einem Apfel-Treffer für kurze Zeit eingefroren. Auf der rechten Seite des Screens könnt Ihr sehen, wieviele Teile Euch noch fehlen, um das Bild fertigzustellen.



Drückt den SELECT-Knopf, um in das Item-Menü zu gelangen.

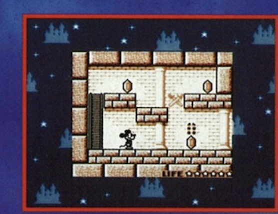
## PASSWÖRTER OHNE ENDE

Nach jeder Stage, in der Ihr das Puzzle-Bild vollständig gelöst habt, erhaltet Ihr ein Paßwort. Schreibt Euch die Paßwörter ab, damit Ihr beim nächsten Mal wieder genau an dieser Stelle anfangen könnt, ohne die vorhergehenden Stages erneut spielen zu müssen.

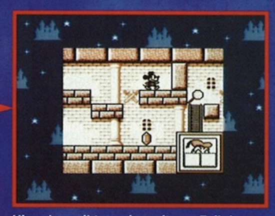
## 1. ABSCHNITT: AUF DER SUCHE NACH PLUTO

### STAGE 1

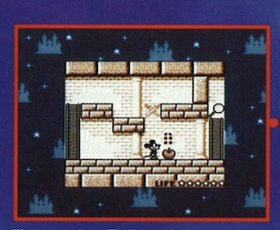
In der ersten Stage dieses Abschnitts, geht es noch relativ harmlos zu. Die Gegner sind nicht so zahlreich vertreten wie später im Spiel und die Kristalle sind einfach zu erreichen. Das erste Bild, das Ihr zusammenstellen müßt, ist ein Porträt von Donald Duck und besteht aus insgesamt vier Teilen. Holt Euch die Extra-Gegenstände, damit Ihr es später einfacher habt und vergeßt nicht, daß Mickey auch springen kann.



Noch sieht alles ganz harmlos aus.



Hier oben gibt es ein weiteres Teil des Bildes.



Eine gemeingefährliche Waffe: Der Brutalo-Wurf-Apfel!

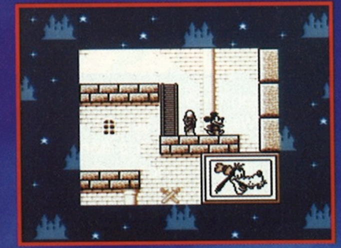


Geschafft! Das Bild ist komplett und Ihr könnt zur nächsten Stage.

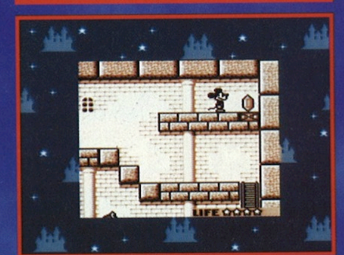
## STAGE 2

Dieses Mal muß Mickey weite Wege gehen, um an die Kristalle zu kommen. Das Bild besteht jetzt aus sechs Teilen, die der pfiffige Mickey finden muß. Achtgeben müßt Ihr bei den unbeweglichen Statuen. Sobald Ihr sie berührt, werden diese aus ihrer Starre befreit und verfolgen Euch gnadenlos.


Mickey hat wieder ein Teil gefunden.

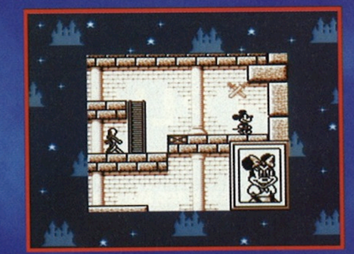

Das ist reine Maus-Power. Der Entenhausener hat erneut ein Rätsel gelöst.

## STAGE 3

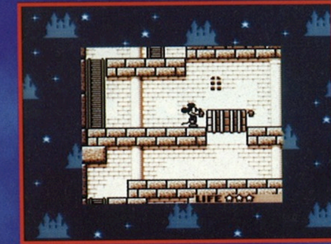

An dieser Stelle befindet sich die Warpzone.


Gleich nachdem Ihr den Warp benutzt habt, könnt Ihr den Schlüssel finden.

Die dritte Stage ist etwas für Rätsel-Freaks. In diesem verwirrenden Labyrinth müßt Ihr eine Warpzone finden, um an den Schlüssel für die Zugbrücke zu gelangen. Seid Ihr im Besitz des Schlüssels, müßt Ihr durch den Warp zurück und links von der Zugbrücke den Schlüssel einsetzen. Jetzt könnt Ihr Euch die restlichen Teile des Puzzle-Bildes holen und die Stage beenden. Natürlich werden die Gegner versuchen, Euch daran zu hindern. Deshalb ist es wichtig, daß Ihr die Lutscher rechtzeitig zu Euch nehmt, um Mickeys Energieanzeige wieder aufzufüllen.


Minnie, die süßeste Maus in Entenhausen, und ihr Bildnis.


Rechts von dem Warp befindet sich ein weiteres Puzzle-Teil.


Hier müßt Ihr den Schlüssel in das Schlüsselloch stecken.

## DIE ZAUBERSTÄBE

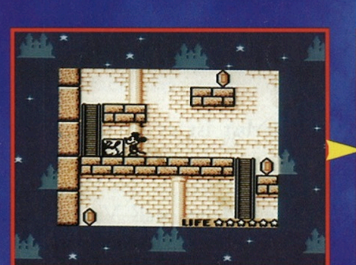
Habt Ihr den ersten Abschnitt fertiggespielt und den Endgegner besiegt, könnt Ihr Euren treuen Freund Pluto befreien. Als kleine Belohnung erhaltet Ihr nach jedem komplett gespielten Abschnitt einen neuen Zauberstab. Mit diesen Zauberstäben könnt Ihr dann zum Beispiel Wasser in Eis verwandeln, eine Treppe aus Eis bauen oder Eisblöcke bilden, mit denen Ihr dann werfen könnt. Mit Mickeys Zauberstäben und Eurem Geschick müßt Ihr in diesem Abenteuer noch viele Rätsel knacken, Gegner besiegen und die restlichen Freunde der mutigen Maus befreien.


Cool! Mit diesem neuen Zauberstab könnt Ihr Wasser in Eis verwandeln.

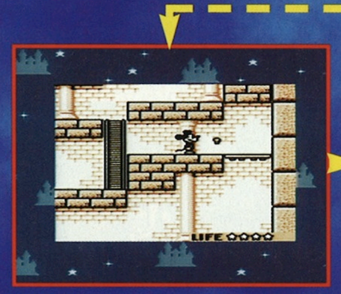


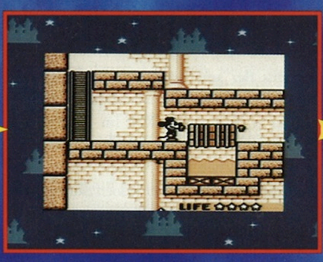
## STAGE 4

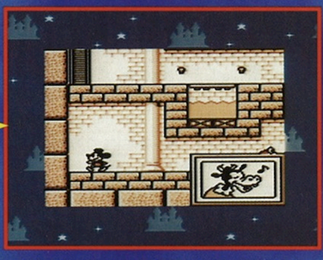
Na, raucht das Köpfchen schon? Kein Wunder, bei all den kniffligen Rätsel. Ihr müßt noch einmal die Ärmel hochkrempeln und Euch gut konzentrieren, denn nun geht es zur vierten Stage. Mit Eurem Zauberstab könnt Ihr schon recht früh einen Schlüssel finden, der Euch die Falltür nach unten öffnet. Im unteren Bereich der Stage, versperrt Euch eine Wassergrube den Weg. Diese Falle könnt Ihr aber ganz leicht überwinden, wenn Ihr Euch vorher den zweiten Schlüssel besorgt habt und ihn in das Schlüsselloch steckt. Danach habt Ihr bis auf die fiesen Schurken, die hier noch herumlungern und Euch das Leben schwer machen wollen, keine großen Schwierigkeiten mehr zu erwarten und könnt das Bild der schönen Klarabella vervollständigen.


Welche Gestalt verbirgt sich wohl hinter diesem Puzzle-Teil?


Wer hier springt, sollte über einen Rettungsreifen verfügen!

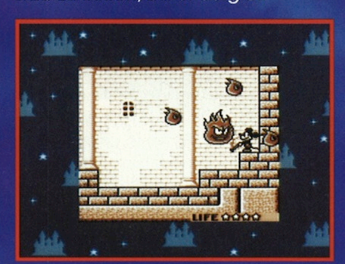

Der Schlüssel, der Euch zu weiteren Puzzle-Teilen führt.


Hier müßt Ihr den Schlüssel einsetzen und könnt dann die untere Ebene der Stage erforschen.


Geschafft! Klarabellas Bild ist vollständig und die Maus tanzt 'House'.

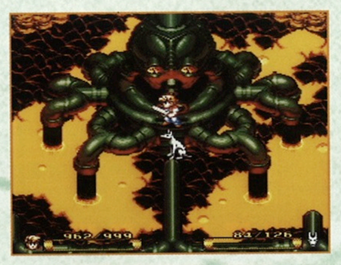
## WIE GEHT ES WEITER?

Um Pluto in diesem Abschnitt zu befreien, müßt Ihr noch sechs weitere Stages spielen. Je weiter Ihr kommt, desto kniffliger werden die Stages und Mickey wird sein schlaues Köpfchen einsetzen müssen, um die Rätsel zu lösen. Am Ende erwartet Euch dann auch noch ein Oberfiesling. Der Gegner im ersten Abschnitt ist ein richtiger Heißsporn, der Euch anbrutzeln möchte. Zerstört mit Eurem Zauberstab zunächst einmal die kleinen, rotierenden Feuerköpfe. Das mag der große Feuerkopf überhaupt nicht. Er wird sich dann verkleinern und Euch sehr schnell attackieren. Versucht auch, ihn mit dem Zauberstab zu treffen, bis er aufgibt.


Dieser Gegner versucht, aus Mickey einen „Hot Mouse"-Leckerbissen zu machen.


Jetzt noch ein Treffer mit dem Zauberstab und der Feuerkopf ist hinüber.

# Secret of Evermore

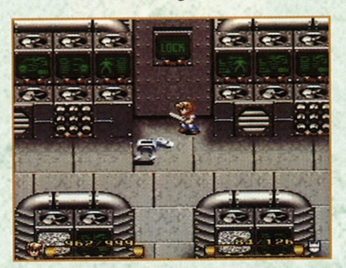


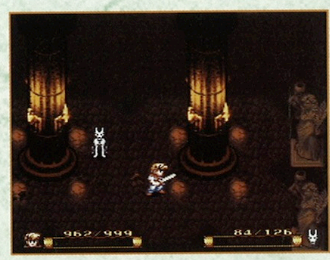
**Im Herbst ist es wieder soweit! Dann erscheint mit „Secret Of Evermore“ das neueste Fantasy-Action-Adventure aus dem Hause Square. Bereits in der Vergangenheit haben die Star-Designer von Square gezeigt, daß Videospiele alles andere als fantasielos sind. Unzählige Preise wurden der kleinen Spielewerkstatt in den vergangenen Jahren für die Erfolgsspiele „Final Fantasy“ (leider nie in Deutschland erschienen), „Mystic Quest“ oder „Secret Of Mana“ verliehen. Mit dem neuesten Streich der Abenteuerspezialisten wird das nicht anders sein, obwohl diesmal alles anders ist.**

(cm) – „Secret Of Evermore“, das klingt wie… – ja, genau! – … das klingt ein bißchen wie „Secret Of Mana“. Und das nicht ohne Grund! „Evermore“ ist das erste Spiel der US-Niederlassung Square Of America (Seattle/Washington), das unter amerikanischer Eigenregie entstanden ist. Nach dem Riesenerfolg von „Secret Of Mana“ wollte man ein ähnliches Spiel erschaffen, nur eben mit Figuren, Monstern und Story-Elementen, die auf den amerikanischen Spieler zugeschnitten sind. Das Ergebnis ist beeindruckend!

## Die Story

Wie auch bei „Secret Of Mana“ beginnt die Geschichte mit einem schrecklichen Unfall. Diemal stürzt zwar kein Junge von einer Brücke, dafür gibt es jedoch eine gewaltige Explosion in einem geheimnisvollen Labor. Das Labor gehört einem Wissenschaftler mit dem Namen Ruffleburg (alle Namen stammen aus der amerikanischen Vorabversion). Dr. Ruffleburg hat eine Maschine entwickelt, mit der er eine eigene Welt im Parallel-Universum erschaffen kann. Die Maschine dient als Tor zwischen den Welten. Was genau geschieht, kann der Spieler jedoch nur erahnen, denn das Spielgeschehen beginnt erst dreißig Jahre später. Ein Junge und sein Hund entdecken bei der Verfolgung einer Straßenkatze das (inzwischen von Efeu überwucherte) Labor von Dr. Ruffleburg. Natürlich sind





beide so neugierig, daß sie sofort hineingehen müssen. Drinnen erwartet beide eine böse Überraschung. Eine Dr. Frankenstein-ähnliche Kreatur nimmt beide gefangen und steckt sie in den Parallel-Teleporter, der den Jungen samt Hund in die Parallel-Welt von Dr. Ruffleburg schickt. Hier erlebt der Junge gleich seine nächste Überraschung. Sein Hund hat sich in eine wolfsähnliche Bestie verwandelt. Außerdem befinden sich beide in einem merkwürdigen Wald mit noch merkwürdigeren



Wesen. Wie der Junge später erfährt, befindet er sich im Lande „Evermore“, das sehr stark an das Wunderland im Märchen „Alice im Wunderland“ erinnert. Hier jedenfalls beginnt das Abenteuer des Jungen, denn natürlich will dieser wieder nach Hause zurück. Das alles hört sich bis jetzt ganz normal an, denkt Ihr? Na, dann wartet mal ab, denn „Secret Of Evermore“ unterscheidet sich wesentlich von anderen Spielen dieser Gattung.

## Die Welt

Das Land Evermore ist in verschiedene Regionen unterteilt. Es gibt eine prähistorische Region, eine mittelalterliche Region, eine futuristische Region und viele andere Regionen. Je nach Region verwandelt sich der Hund des Jungen in eine andere Rasse. Mal ist es ein Wolfshund, mal ein Pudel und später sogar ein Androiden-Hund. Je nach Hunderasse hat der Köter andere Fähigkeiten. Auch die Landschaft und die Bewohner von Evermore sind in jeder Region verschieden. Eines haben jedoch alle Regionen gemeinsam – bösartige Kreaturen, die es auf den Jungen und seinen Hund abgesehen haben. Im prähistorischen Bereich sind es Raptoren, im futuristischen sind es metallische Kampfmaschinen. Aber keine Sorge, denn meistens habt Ihr auch die zeitlich passende Waffe.

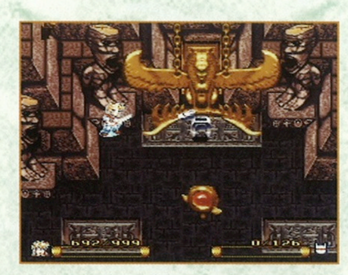


## Waffen und Alchemie (Magie)

Statt mystischen Schwertern stehen dem Jungen in „Secret Of Evermore“ unterschiedliche Waffen zur Verfügung, die zur Zeitepoche der jeweiligen Region passen. Interessant ist auch die Magie, die in keinem Action-Adventure fehlen darf. Statt Zaubersprüchen erlernt der Junge jedoch nur alchemistische Rezepte. Die Zutaten für diese Rezepte (Wasser, Ton, Öl, Harz u.s.w.) kann der Junge überall mit Hilfe seines Hundes finden. Der hat nämlich die Gabe, nach verschiedenen Dingen zu schnüffeln. Im Verhaltens-Menü (ja richtig, das gab es bei „Secret Of Mana“ auch schon) könnt Ihr einstellen, ob der Hund bevorzugt kämpfen oder schnüffeln soll. Auch der Charakter des Jungen läßt sich einstellen, von zurückhaltend bis angriffslustig. Außerdem könnt Ihr natürlich wählen, ob Ihr lieber mit dem Jungen oder seinem Hund spielen wollt. Das Prinzip der alchemistischen Zaubersprüche ist auf jeden Fall einzigartig und macht enorm viel Spaß. Durch die vielen Zutaten ergeben sich übrigens mehr Zaubersprüche als bei „Secret Of Mana“.

## Die Rückkehr der Ringmenüs

Natürlich sind auch die praktischen Ringmenüs wieder mit von der Partie, die sich schon bei „Secret Of Mana“ bewährt haben. Ihr könnt nicht nur die Tastenbelegung oder die Fensterfarben verstellen, Ihr könnt Euch



auch alle Kleidungsstücke, den Status, die Waffen und die Alchemie-Rezepte anzeigen lassen. Sowohl der Junge als auch der Hund haben ein eigenes Ringmenü.

## Fazit

Wenn Euch „Secret Of Mana“ gefallen hat, dann wird Euch ganz sicher auch „Secret Of Evermore“ gefallen. Bis auf das Spielprinzip haben beide Spiele jedoch nichts gemeinsam. Wer auf Duelle mit bildschirmgroßen Riesenspinnen keine Lust hat, sollte auf das Spiel verzichten. Wer es nicht mag, im Wald nach Wurzeln und Kräutern zu suchen, um daraus Zaubersprüche zu basteln, sollte von „Secret Of Evermore“ Abstand halten. Wessen Nerven es nicht aushalten, geheimnisvolle Labyrinthe zu erforschen oder sich in seltsamen Städten mit unheimlichen Bewohnern zu unterhalten, sollte am besten gleich umblättern. Bleibt nur noch zu erwähnen, daß die Grafik von „Secret Of Evermore“ nicht nur wunderschön ist, sondern teilweise sogar gerendert (wie in „Donkey Kong Country“). Natürlich ist auch die Musik zum Spiel wieder fantastisch, wie man es von allen Square-Spielen gewohnt ist. In der nächsten Ausgabe werden wir das Spiel genauer untersuchen.

## Squares größte Erfolge

Final Fantasy* (NES)
Final Fantasy II* (Super Nintendo)
Mystic Quest (Game Boy)
Mystic Quest Legend (Super Nintendo)
Secret Of Mana (Super Nintendo)
Final Fantasy III* (Super Nintendo
Chrono Trigger* (Super Nintendo)

* nicht in Deutschland erhältlich

. . . und ganz sicher auch „Secret Of Evermore“



# HOTLINE



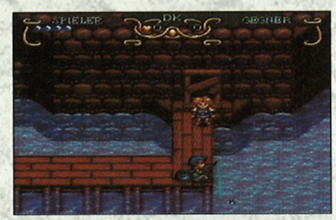

## ILLUSION OF TIME (SNES)

**Wie komme ich an den dritten Juwel beim Fischer im Südkap?**



1

Geht zu dem Höhleneingang, in dem die Kinder sind und geht so oft in die Höhle rein und wieder raus, bis der Fischer direkt beim Höhleneingang sitzt. Jetzt befindet sich hinter ihm ein Gefäß, in dem sich der gesuchte Juwel befindet.



Hier sitzt der Fischer und wartet auf Euren Besuch.

**Wie komme ich an den 13. Juwel bei dem alten Mann in Freejia?**



2

In Freejia müßt Ihr nach ganz rechts unten gehen. Zwischen den beiden letzten Häusern könnt Ihr nach unten auf die Wiese springen und von dort aus weiter nach rechts unten, um zu dem alten Mann zu gelangen.



An dieser Stelle müßt Ihr auf die Wiese springen.

**Wie komme ich an die Juwelen 15 – 17 in der Diamantenmine? Ich habe den Sklaven bereits befreit, komme aber nicht in die Höhle hinein.**





3

In die Höhle, in der der Sklave gefangen ist, könnt Ihr nicht hineinkommen. Aus Dankbarkeit für die Befreiung bringt der Sklave die drei Juwelen direkt zum Juwelenhändler. Sie werden deshalb nicht im Inventar angezeigt. Wenn Ihr das nächste Mal zum Händler kommt, ist die Anzahl der Juwelen um diese drei gestiegen.

**Wie komme ich an den 34. Juwel, den es bei Lance in Watermia geben soll?**



4

Diesen Juwel gibt es erst, wenn Ihr in Euro angekommen seid. Wenn Ihr von dieser Stadt aus nach Watermia zurückreist, erhaltet Ihr den Juwel von Lance.




Lance freut sich, Euch wiederzusehen und übergibt Euch einen Juwel.

## YOUNG MERLIN (SNES)

**Wie kann ich die Spinne hinter dem Regenbogentor besiegen?**



Ihr müßt zuerst die Holzherzen, die Ihr in dieser Welt finden konntet, beim Baumstamm neben dem Haus des Magiers eintauschen. Dadurch erhaltet Ihr neue magische Gegenstände und Waffen. Auf diese Weise kommt Ihr auch in den Besitz der Schneeflocke. Begebt Euch jetzt wieder zu der Spinne und friert sie ein. Schießt anschließend mit dem silbernen Stern auf den Kokon – nicht auf die Spinne selbst. Die kleinen Spinnen, die Euch dann angreifen, könnt Ihr mit dem Spiegelbild ablenken. Wartet, bis die Schneeflocke wieder aktiv ist und wiederholt diesen Vorgang bis der Kokon zerstört ist. Sammelt das Holzherz auf und tauscht es wieder ein. Ihr erhaltet nun den Gegenstand, mit dem Ihr durch das Gittertor hinter der Spinne kommt.

Zunächst müßt Ihr die Spinne (bzw. den Kokon) besiegen.



Jetzt könnt Ihr Euch die Sanduhr holen und das Gittertor öffnen.

## DIE SCHLÜMPFE (NES)



An dieser Stelle steht das Trampolin, das Ihr mitnehmen müßt.

Bahn frei für den Schlumpf! Ihr könnt jetzt das letzte Hindernis überwinden.

**Wie komme ich im Gebirge auf den Vogel, der so weit oben fliegt?**



Um diesen Vogel zu erreichen, müßt Ihr Euch das Trampolin, das Ihr weiter links finden konntet, holen. Das Hauptproblem, das jetzt auf Euch zukommt, besteht darin, das Trampolin über den letzten Abgrund mit den beiden Siebenwurzblättern zu bringen. Wenn Ihr das Trampolin schon in der Hand haltet und versucht zu rennen, wirft der Schlumpf das Trampolin einfach weg. Aus diesem Grund müßt Ihr zuerst den B-Knopf drücken und festhalten, und danach erst das Trampolin hochheben. Auf diese Art und Weise könnt Ihr die ganze Zeit schneller laufen und auch weit genug springen, um das letzte Hindernis zu überwinden.

## MYSTIC QUEST (GB)

**Wie kann ich im Tempel den Gegner, der hinter einer Mauer auf dem Schalter steht, in einen Schneemann verwandeln?**



Um diesen Gegner in einen Schneemann zu verwandeln, müßt Ihr alle Register ziehen, die Euch das Spiel bietet. Begebt Euch in diesem Raum nach ganz links und schießt Euren Eiszauber durch die Kugel. Den Eiskristall, der nun durch den Raum fliegt, könnt Ihr mit dem Steuerkreuz lenken. Mit etwas Übung und Geschick schafft Ihr es, den Eiskristall durch die Gänge auf den Gegner zu steuern und ihn in einen Schneemann zu verwandeln. Sobald er „auf Eis gelegt wurde", öffnet sich auch die Türe nach rechts.


DONKEY KONG
LAND™

# TRICK ZONE

## Street Racer
### Super Nintendo

**Neue Strecken**
An alle Rennfahrer, die von „Street Racer" nicht genug bekommen können: Wir haben vier weitere Strecken für Euch ausfindig gemacht. Wie Ihr sie ansteuern könnt, verraten wir mit folgendem Trick. Nachdem der Titelbildschirm erscheint, müßt Ihr die Ausfahrt „Option" zum Abbiegen verwenden. Fahrt munter weiter, bis Ihr die „Custom Cup Setup"-Option erreicht. Dort müßt Ihr startdrückend stehenbleiben, bis der „Custom Cup Setup"-Bildschirm erscheint. Drückt jetzt **L, R, L, R, X und zuletzt Y**. Bevor Ihr nun losfahrt, solltet Ihr mit dem Steuerkreuz die Reihenfolge der neuen Tracks (21-24) für den Custom Cup festlegen.



Drückt das Gaspedal durch und flitzt durch die neuen Strecken.

## Zelda
### Game Boy

**Gegner als Waffe**
Ich habe einen tollen Trick bei dem Game Boy-Spiel „The Legend of Zelda – Link's Awakening" herausgefunden. Wenn man das Kraftarmband und den Enterhaken besitzt, kann man mit folgendem Tip Munition sparen: Ihr müßt einen Gegner, den man normalerweise nur mit Pfeilen oder Bomben besiegen kann, mit dem Enterhaken treffen, so daß er betäubt ist. Wählt dann das Kraftarmband an und hebt den benommenen Gegner hoch. Keine Angst, solange Ihr den Gegner gepackt habt, kann er Euch nichts anhaben! Diesen Gegner könnt Ihr dann als Wurfgeschoß benutzen und somit ein anderes Monster mit einem Treffer außer Gefecht setzen. Daß Link so den Wrestlesport erfunden hat, ist wohl nur ein Gerücht.

*Thomas Berlemann, Lienen-Kattenvenne*

Hauruck und weg mit dem Gegner!

Link hat sich mit dem Enterhaken ein Wurfgeschoß „gebastelt".

## Ein Wunsch, der nicht in Erfüllung geht?

Seit langer Zeit hat Kristina Schütz aus Alling/Biburg einen ganz besonderen Wunsch. Sie möchte unbedingt einmal ins Club Nintendo Magazin hineinkommen. Die (noch!) elfjährige, die ihrer Freundin nach aussieht wie das Mädchen aus „Secret of Mana", hat bereits über 20 Nintendo Spiele durchgespielt. Wenn sie nicht gerade mal an ihrem Super Nintendo oder Game Boy sitzt, widmet sie sich ihren anderen zahlreichen Hobbies. Sie malt leidenschaftlich gerne, liest, hört Musik und macht das „spät zu Bett gehen" zu ihrem liebsten Hobby. Kristina ist außerdem noch begeistert von dem Schulfach Englisch und ein großer Katzen-Fan.

## Michael Jordan Chaos in the Windy City
### Super Nintendo

**Playoff-Fieber dank Paßwörter**
Wer kennt das leidige Problem nicht? Drei Leben und der Weg zum nächsten Paßwort ist noch weit. Wir haben nun zwei Codes für Euch herausgefunden, um Euch den Weg durch die Straßen von Chicago zu vereinfachen. Nachdem Ihr den Paßwortbildschirm aufgerufen habt, verfügt Ihr mit dem Paßwort MCHLJRDN-23 über 25 Extraleben und könnt einige der verrückten Stages anwählen. Mit dem zweiten Paßwort 12345678999 startet Ihr sogar mit 73 Extraleben und könnt auch hier einige Stationen der Chicagoer Unterwelt frei anwählen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

## True Lies
### Super Nintendo

**Unendliche „Arniegie"**
Schwarzeneggers Actionfilme gehören bekanntlich zur Spitzenklasse dieser Art von Filmen. Ebenso dürfte allen Video-Spielern bekannt sein, daß Spiele nach Arnie-Filmen einen hohen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Um dieses Hinderniss bei Arnies neuestem Super Nintendo-Actionspektakel zu entschärfen, verraten wir Euch einen Trick, damit Ihr auch die höheren Levels erkunden könnt. Gebt als Paßwort folgende Buchstaben ein: **B G G R L Y**. Bestätigt diese mit „End" und „Authorized" erscheint unter dem Buchstabenbalken. Jetzt könnt Ihr das Spiel von vorne beginnen oder mit einem „normalen" Paßwort mitten im Spiel einsteigen, ohne daß Euch bei Treffern Energie abgezogen wird.

## Soccer
### Game Boy

**Mit Paßwort ins Finale**
Nachdem es mal wieder tagelang geregnet hatte, schnappte ich mir meinen Game Boy und habe folgende Paßwörter zu Soccer für Euch erspielt.

**Paßwörter zum Weltmeisterschafts-Modus:**
Halbfinale: N B W 2 1 V Q 1 1 2 1 N 2 1 1 N 1 4 Q N
Viertelfinale: N B W 2 1 V Q 1 1 2 1 N 1 1 1 1 1 K Q N
Gruppenspiel: 1 T V G 2 7 W R N 4 Q N 1 B 1 1 1 C 2 N

**Paßwörter zum Turnier-Modus:**
Finale: B 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 B 1 1 B
Halbfinale: 1 K G 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 B 1 1
Gruppenspiel: 1 C 2 7 Q S 4 K G H D L P T X W 1 D 1 2

Viel Spaß wünscht Euch

*Peter Wrobel, Walldürn*



## Super Game Boy

**Der „lebende" Bildschirm**
Der Super Game Boy verschafft Euch einige zusätzliche Möglichkeiten, wie zum Beispiel eine Farb- oder Rahmenwahl. Dabei haben die findigen Programmierer aber auch an einige kleine Gags gedacht. Die Bildschirmschoner schalten sich automatisch nach einigen Minuten ein, wenn der Controller nicht bedient wurde. Diese Wartezeit könnt Ihr mit dem folgenden Trick problemlos abkürzen. Schaltet die Bedienungsleiste ab und drückt danach viermal die L- und einmal die R-Taste. Eine erfolgreiche Eingabe wird mit einem kurzen Klingeln bestätigt und Ihr könnt Euch entspannt zurücklehnen und genießen.

Kinoatmosphäre im Wohnzimmer



Habt Ihr diesen Pausenfüller schon einmal gesehen?

## Die Schöne und das Biest
### Super Nintendo

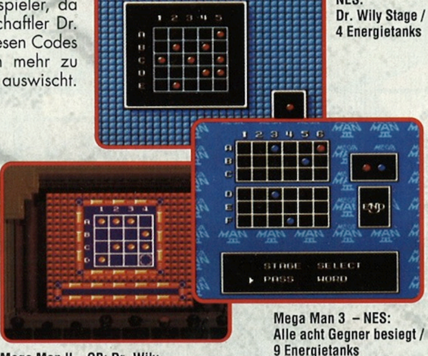
**Nächster Level gefällig?**
Auch königliches Blut schützt vor Zauber nicht. Dies mußte unser Prinz wahrlich am eigenen Leib erfahren, als er einer Magierin die Hilfe verweigerte. Ruckzuck wird daraus ein Kinofilm und ein Videospiel für´s Super Nintendo. Bald werden auch alle NES-Fans als zotteliges Biest die geliebte Belle suchen können. Doch zuerst wollen wir alle Geheimnisse des Super Nintendo Spiels preisgeben. Pausiert mit **Start** das Spiel und drückt **links, Y, L** und **nach unten**. Falls das Wort „Paused" verschwindet und Ihr weiterspielen könnt, habt Ihr den Cheatmodus richtig eingegeben. Wann immer Ihr wollt, könnt Ihr nun gleichzeitig den **L-Knopf** und **SELECT** drücken, um sofort den Abschnitt geschafft zu haben. Das ist doch auch irgendwie magisch, oder?

## Aus dem Leben einer Rennfahrerin

Erst seit einem Jahr besitzt Sabrina Jaspers aus Remscheid ihr Super Nintendo und hat bereits sechs eigene Spiele dafür. Ganz vernarrt ist Sabrina in den Hip Boy aus der Game Boy Special Edition, den sie sich so bald wie möglich kaufen möchte. Zusammen mit Ihrem Nachbarn, Tobias Stork, spielt Sabrina „Super Mario Kart". Die beiden gehen dann zusammen auf Rekord-Jagd und versuchen sich gegenseitig zu übertreffen. Sabrina hat sich sehr über die vielen Tips zu „Super Mario Kart" gefreut, die wir in der Ausgabe 2/95 des Club Nintendo-Magazins veröffentlicht haben. Nun kann sie endlich auch einmal die Spezial-Kurse fahren.

## Klassik-Tip: Mega Man
### Die besten Paßwörter

Der Superheld Mega Man braucht natürlich einen ebenbürtigen Gegenspieler, da läßt sich der verrückte Wissenschaftler Dr. Wily nicht zweimal bitten! Mit diesen Codes braucht Ihr Euch keine Sorgen mehr zu machen, daß Dr. Wily Euch eins auswischt.



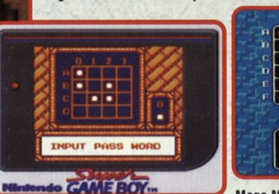
Mega Man 2 – NES: Dr. Wily Stage / 4 Energietanks

Mega Man 3 – NES: Alle acht Gegner besiegt / 9 Energietanks


Mega Man X – SNES: Alle Items

Mega Man II – GB: Dr. Wily

Mega Man – GB: Dr. Wily



Mega Man III – GB: Finale

Mega Man 4 – NES: Dr. Cossack / Volle Ausrüstung

# Mario's Picross

TM*

Selbst im Urlaub braucht Mario prickelnde Abenteuer. Deshalb hat er bei der "KOOPAIR" einen günstigen Abenteuerurlaub in Ägypten gebucht. Er sitzt bereits seit Stunden im Flieger und kann die Landung kaum mehr erwarten.

KOOPAIR

Aha! So sehen die geheimnisvollen Pyramiden also von oben aus. Ich glaube, dieser Urlaub wird mir sehr gut gefallen.

Hallo Mario! Ich bin der Chef-Steward bei diesem Flug und biete Dir gleich das erste Abenteuer, für das Du bezahlt hast.

Super, gibt's jetzt ein exotisches Essen?

Nix da! Jetzt kommt die knallharte Abenteuer-Landung.

Es hat uns sehr gefreut, daß sie mit "KOOPAIR" geflogen sind. Beehren Sie uns bald wieder und gute Landung. HEHEHE! Ach ja, hier ist noch Ihr Gepäck.

Was ist denn das für ein Service? WHAAAAAAAAAA



Glück im Unglück! An diesem Felsvorsprung kann ich Halt finden.

KNACKS

Oje, ich habe die Nase der Sphinx entfernt. Naja, nach dieser Schönheitsoperation sieht sie sowieso viel besser aus. Wer möchte denn schon so eine große Nase haben?

Wird Zeit, daß ich meine Archäologen-Kluft anziehe und mich um ein Fortbewegungsmittel kümmere. Diese Dromedare scheinen mir als Reittiere recht geeignet zu sein.

Da ist er, der Nasenbrecher!

Bleib stehen, Du Kunstbanause. Jetzt bekommst Du die Nase langgezogen und dann geht's ab in den Bau!

Los Jungs! Gleich haben wir diesen Pseudo-Arch...äh...ologen. Der hält sich wohl für Indiana Jones. Packt ihn!

Auweia! Die haben ja richtig miese Laune. Besser ich mache mich ganz geschwind aus dem Staub. Die scheinen ernst zu machen.

Was'n jetzt los?

Lauf mein kleines Dromedar. Wirf den Turbo-Motor an und lauf wie der Wind. Sonst lande ich im Knast und muß meinen Urlaub mit dem Zählen der Gitterstäbe verbringen.





















Endlich Frischluft! Jahrhundertelang war ich in dieser muffigen Kiste gefangen. Jetzt habe ich aber einen tierischen Hunger. Gibt es hier irgendwo einen Archäologen-Burger?

Servus Kollege. Hast Du mein Mittagessen gesehen? So ein kleiner Kerl mit Schnauzer? Sah recht appetitlich aus und hatte eine Menge Fleisch auf den Rippen.

Besonders schlau sind diese Mumien nicht. Glücklicherweise hatte ich genug Toilettenpapier dabei.

Schon wieder ein Rätsel. Die Hieroglyphen auf diesen Knöpfen kommen mir aber sehr bekannt vor.

Vielleicht muß man die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken. So viele verschiedene Kombinationen kann es ja nicht geben.

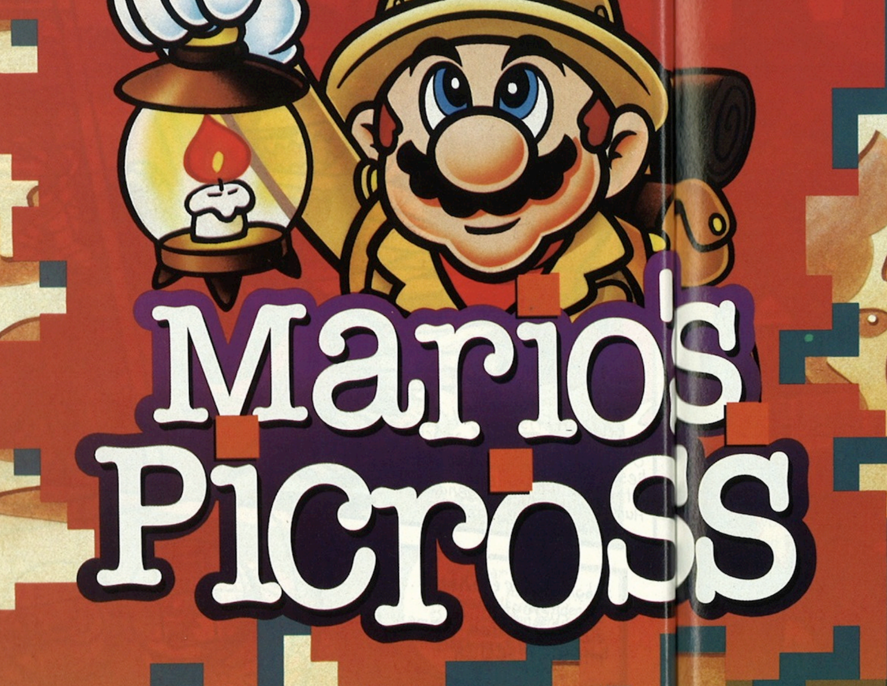
Oh nein, nicht schon wieder. In diesem Comic scheine ich dauernd den Boden unter den Füßen zu verlieren. HIIIILFEEE! Es geht abwärts!

FORTSETZUNG FOLGT!

EASY PICROSS

# Der neue Puzzle-Hammer!

In „Mario's Picross" braucht Ihr nicht nur einen Hammer, um die Steintafeln freizuhämmern, das Spiel ist auch ein Hammer. Ganz anders als die bisherigen Puzzle-Granaten von Nintendo und doch genauso explosiv. Diesmal ist Mario nicht Doktor oder Kellner, sondern ein Forscher, der tief im Inneren der alten Pyramiden geheimnisvolle Steintafeln findet... (mm)

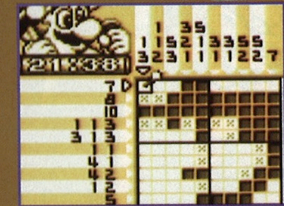


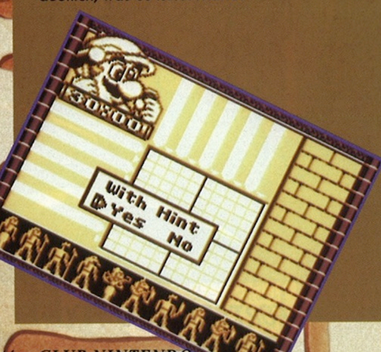


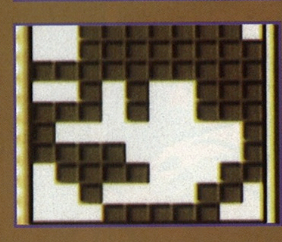


## Mariolyphen

Im Spiel könnt Ihr zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Nachfolgend findet Ihr einige Lösungen der schwierigsten Rätsel des EASY PICROSS. In Level 6-H werdet Ihr wahrscheinlich lange rätseln, was sich hinter der Steintafel verbirgt. Erst gegen Ende wird deutlich, was es ist... Mario!

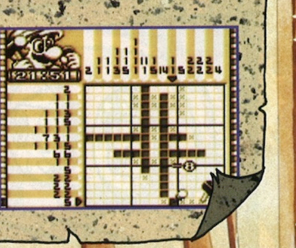




## In der Ruhe liegt die Kraft

Ihr habt insgesamt 30 Minuten Zeit, um ein Rätsel von EASY PICROSS zu lösen. Geht deshalb die Sache langsam an und laßt Euch nicht aus der Ruhe bringen, denn die Zeit ist mehr als ausreichend. Überlegt Euch jeden Spielzug ganz genau, denn wenn Ihr einen Fehler macht, wird Euch automatisch Zeit abgezogen. Für weitere Fehler wird sogar die abgezogene Zeit verdoppelt.

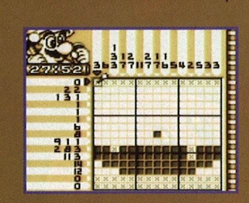


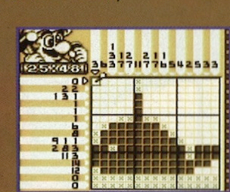


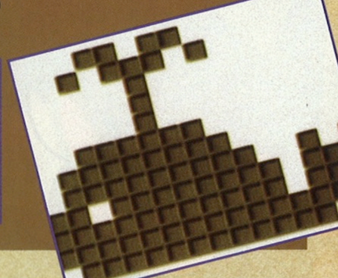
## Der Wal aus Stein

In Level 7-H wartet eine weitere schwere Aufgabe auf Euch. Das Feld erstreckt sich diesmal über 15 x 15 Felder. Der einzige Lichtblick in diesem Rätsel ist die Tatsache, daß in einigen Reihen ziemlich viele Felder geöffnet werden müssen. Dennoch ist dieses Rätsel eines derjenigen, die Euch viel Zeit kosten können. Deshalb hier die Auflösung des rätselhaften Pyramiden-Geheimnisses. Hinter der Steintafel in Level 7-H verbirgt sich nichts anderes als ein riesiger Wal. Um zu ermitteln, wieviele Leerkästen sich in einer Reihe befinden, solltet Ihr einfach die angegebene Zahl der zu öffnenden Kästchen addieren. Beispiel: Reihe 10 von oben, angegeben sind 2, 8 und 3 zu öffnenden Kästchen. Folglich bleiben zwei Kästchen leer. (2 + 8 + 3 + ? = 15)



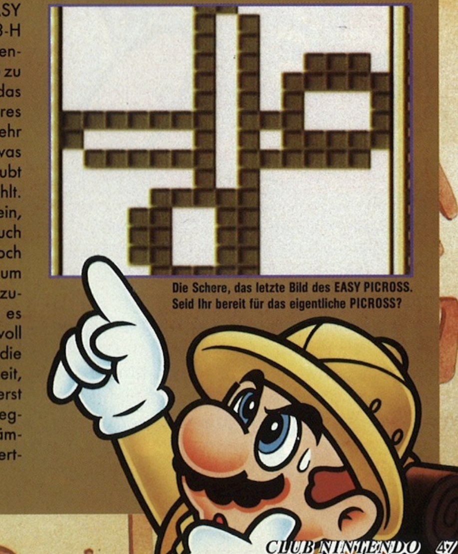




## Versteinerte Scheren

Das letzte Rätsel im EASY PICROSS steht Euch im Level 8-H bevor. Wie Ihr anhand der Zahlenvorgaben sehen könnt, sind alle zu öffnenden Felder sehr gut über das gesamte Feld verteilt. Ein weiteres Problem ist, daß Ihr nur sehr schwer früh feststellen werdet, was sich hinter der Tafel verbirgt. Nachdem Ihr die ersten Felder geöffnet habt, glaubt Ihr vielleicht, einen Kaktus oder eine Stimmgabel zu erkennen, doch weit gefehlt. Hinter der Steintafel verbirgt sich... eine Schere. Sollte es Euch gelungen sein, dieses wirklich schwere Rätsel des EASY PICROSS zu lösen, dann könnt Ihr Euch ohne Bedenken an das eigentliche PICROSS heranwagen. Fühlt Ihr Euch jedoch noch nicht so fit, solltet Ihr noch einige Level des EASY PICROSS spielen, um Euch auf Eure schwere Aufgabe einzustimmen. Denkt immer daran, daß es bei dem Spiel auf keinen Fall sinnvoll ist, einfach ohne nachzudenken die Felder freizulegen. Laßt Euch Zeit, überlegt genau und holt dann erst Euren Hammer heraus. Bei unüberlegtem drauflos Hämmern kann es nämlich leicht passieren, daß Euch wertvolle Zeit abgezogen wird.





Die Schere, das letzte Bild des EASY PICROSS. Seid Ihr bereit für das eigentliche PICROSS?

# KIRBY'S DREAM LAND 2™

Die beste Antwort auf Langeweile und Alltagsfrust ist Kirby! Der kleine Knödel versteht es, auch den Übelgelauntesten unter Euch wieder aufzupeppen und in ein traumhaftes Abenteuer zu entführen. Saugend, fliegend, fressend oder reitend bewegt sich Kirby über die sieben Inseln und ist auf der Suche nach den Teilen des Regenbogenschwertes. Die Teile sind nicht so ohne weiteres auffindbar, da sie in alle Himmelsrichtungen verstreut wurden. Natürlich erwartet Euch am Ende des Abenteuers ein mit allen Wassern gewaschener Endmotz. Dank einer gelungenen Mischung aus neuen Spezialattacken bzw. Sonderwaffen und altbewährtem Spielkonzept entpuppt sich der zweite Teil von Kirbys Abenteuer im Traumland als absolut hitverdächtiges Modul. (jk)

## 1. Level

Die erste Regenbogeninsel ist das Grasland. Es besteht aus drei Abschnitten und einer Tür, die zum Endgegner führt. Allerdings kann man diese Tür nur betreten, wenn man vorher die drei Abschnitte erfolgreich absolviert hat. In den Weiten des Graslandes lauern viele Gefahren auf den Edelknödel. Diese unfreundlich erscheinende Steppe bietet unserem knödeligen Helden wenig Zeit zur Ruhe. Saugenderweise bewegt sich Kirby durch die einzelnen Abschnitte und wird auch bald auf einen seiner neuen Freunde treffen. Rick der Hamster wird den runden Helden tatkräftig unterstützen und unserer Lieblingsbulette als Reittier dienen. Bonanzamäßig setzt sich Kirby auf Rick und galoppiert los, um den Bösewichten das Fürchten zu lehren. Auch wenn die erste Welt für Kirby-Kenner noch relativ einfach erscheinen mag, solltet Ihr Euch nicht zu sicher fühlen. Die Gegner im Dream Land sind nicht ohne und versuchen ständig, Euch zu stoppen.




Im ersten Abschnitt kann Kirby gleich beweisen, daß er eine Lunge wie ein Pferd besitzt. Der liebenswerteste Sauger in der Videospielgeschichte wird kräftig Luft tanken müssen, um an den Vorsprüngen vorbeizukommen. Die übrigen Hindernisse dürften Euch keine großen Schwierigkeiten bereiten. Diesen Abschnitt im ersten Level könnt Ihr auch gut als Trainingslevel benutzen, um die Handhabung der Steuerung zu üben. Dies wird Euch in den späteren Leveln eine große Hilfe sein. Schließlich ist noch kein Knödelmeister vom Himmel gefallen.

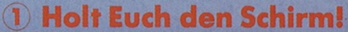


START

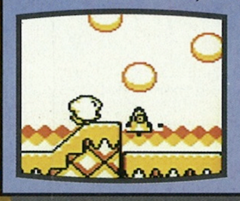
ZIEL

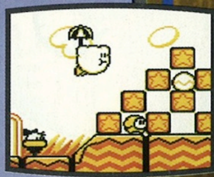
### ◀ Der Schirm

„I'm singing in the rain . . ." trällert Kirby und zückt den Schirm. Dieser Schirm dient hervorragend als Waffe gegen die Traumland-Monster. Wer schon mal eine wildgewordene Großmutter gesehen hat, die mit unglaublicher Wucht Ihren Schirm auf den Kopf eines Taschendiebes schmettern läßt, weiß wie verheerend diese Waffe wirken kann. Zusätzlich kann man den Schirm noch als Schutz vor herabfallenden Dingen benutzen.




Nachdem Ihr die erste Tür passiert habt, werdet Ihr in diesem Abschnitt auf zwei Holzstege treffen. Beim zweiten müßt Ihr Euch mutig in die Tiefe fallen lassen und dann durch die Tür gehen. Ihr befindet Euch nun in einem Bonusraum und könnt Euch das Schirm-Symbol holen.

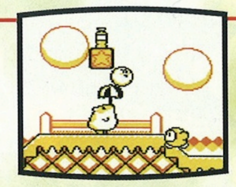




# LEVEL 1-2



In diesem Unterlevel geht es mal wieder richtig heftig zu. Die rundeste Versuchung, seit es Videospiele gibt, trifft auf ein bizarres Wesen. Der Feuerballschnurzel fliegt auf und ab. Versucht ihn im Flug aufzusaugen und Ihr könnt Euch in Feuerball-Kirby verwandeln. Wie ein rasender, glühender Komet könnt Ihr jetzt die Gegner attackieren. Brennt die lästigen Blöcke nieder und laßt Eure pyromanische Freude an den Dream Land-Kreaturen aus.

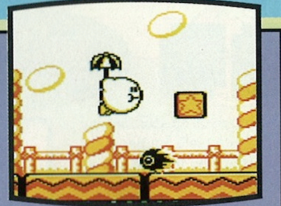


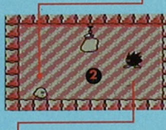


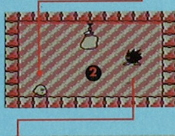



## ① Verschluckt Euch nicht!

Klar, Feuerball-Kirby verfügt über feurige Vorteile. Doch wenn Ihr auf den Zwischengegner in diesem Abschnitt trefft, ist es besser, wenn Ihr über den Schirm verfügt. Ansonsten dürfte Euch auch dieses Level noch keine Schwierigkeiten bereiten. Dem Zwischengegner kommt man durch schnelles Saugen und genau getimtes Ausspucken der Sterne bei.









## ② Hier verbirgt sich Rick

Nachdem Ihr am Ende des Abschnitts die Tür betreten habt, trefft Ihr auf den ersten, feurigen Zwischengegner. Laßt Euch durch seine temporeichen Attacken nicht verwirren und saugt die Sterne auf, die er hinterläßt. Im richtigen Moment müßt Ihr die Sterne auf den Gegner spucken. Wenn Ihr ihn besiegt habt, könnt Ihr den Sack öffnen, der an der Decke hängt. In dem Sack befindet sich Rick der Hamster. Dieser freut sich, daß er endlich aus seinem unbequemen Gefängnis heraus kann.

### Ricks ▶ Feuerball

Schluckt einen Feuerschnurzel, während Ihr auf dem Hamster sitzt. Rick kann dann Feuerbälle spucken, die den Gegnern heiße Socken bereiten werden.

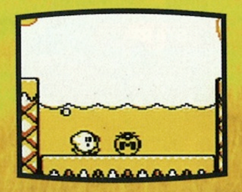



# LEVEL 1-3





Und weiter geht das Abenteuer. Nur noch diesen Abschnitt und Ihr könnt dem Endboss den Garaus machen. Bei dem Anblick der vielen Gegner in dieser Runde geht dem rundlichen Helden noch lange nicht die Puste aus. Doch Ihr solltet nicht einfach so durchs Level rasen. Schaut Euch genau um, denn hier verbirgt sich ein toller Gegenstand. Rick, der umfunktionierte Hamster, erweist sich als komfortables Reittier.



### Ricks ◀ Schirm

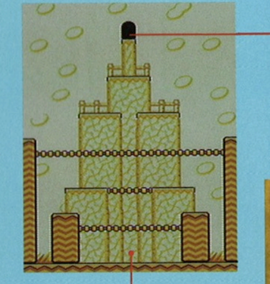
Die Super-Rick-Symbiose erreicht Ihr, wenn Ihr auf dem Hamster sitzend ein Schirm-Symbol aufsaugt und es verschluckt. Diese brisante Mutation wurde bereits von der NASA getestet und als Abschreckung gegen Dream Land-Monster für tauglich befunden.

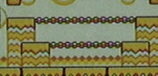
## ① Geheime Tür

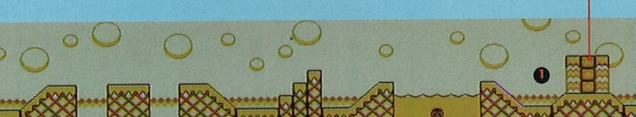


An dieser Stelle müßt Ihr die Blöcke wegsaugen, um die Tür sichtbar zu machen. Ihr werdet hinter dieser Tür ein Teil des Regenbogenschwerts finden.

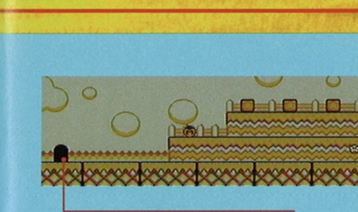






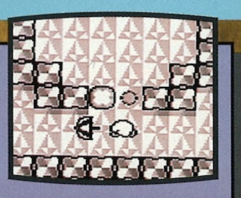



ZIEL



## ② Sprengt die Blöcke

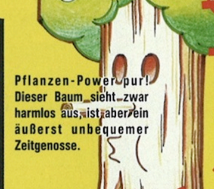
Wenn Ihr Euch in dem Geheimraum befindet, werdet Ihr nicht weit kommen, wenn Ihr nicht über den Schirm verfügt. Damit könnt Ihr nämlich die Blöcke über Euch zerbröseln. Holt Euch dann das Teil vom Regenbogenschwert.



## Der erste Boss: Stump Stumpf

Kirby-Fans wird dieser Gegner bereits bekannt sein. Allerdings ist er wesentlich stärker geworden. Um ihn besiegen zu können, müßt Ihr tief einatmen und die herabfallenden Äpfel aufsaugen. Spuckt sie dann sofort als Sterne auf den Endmotz zurück und versucht, ihn möglichst oft zu treffen. Den Boden solltet Ihr gut im Auge behalten. Stumpfi schickt Euch von Zeit zu Zeit enorm spitze Wurzeln entgegen. Den Wurzelwellen könnt Ihr einfach davon fliegen.





Pflanzen-Power pur! Dieser Baum sieht zwar harmlos aus, ist aber ein äußerst unbequemer Zeitgenosse.

# G·A·M·E·S F·R·O·M S·P·A·C·E





Das Weltall. Unendliche Weiten, unendliche Spiele. Wir schreiben das Jahr 1995 und begleiten die sechsköpfige Besatzung der Club Nintendo Redaktion auf ihrem Weg durch die Galaxie der Spiele von einem anderen Stern…

Macht Euch bereit für eine Achterbahnfahrt durch Zeit und Raum. Von den Anfängen der Videospielinvasion bis hin zu den neuesten Schöpfungen der astralen Armada.

## Ein neues Zeitalter

Für die Weiterentwicklung des Shoot'em Up-Genres war einmal mehr Nintendo verantwortlich. Im Juni 1993 erschien „Starwing“, das erste Spiel, das mit dem sensationellen Super FX Chip ausgestattet war. Dieser Custom-Chip befähigt das Super Nintendo, dreidimensionale Grafik-Objekte mit rasender Geschwindigkeit in der Größe zu verändern und beliebig im Raum zu drehen. In Verbindung mit den - bis dato für Konsolen unüblichen – Polygongrafiken war ein neues Kultspiel geschaffen worden, das den Begriff 'Ballerspiel' neu definierte. Fans von Starwing dürfen sich schon jetzt auf den zweiten Teil des Spiels freuen, der zur Zeit in Arbeit ist. Daß Nintendo mit einer ähnlichen Überraschung für das ULTRA 64 aufwarten wird, dürfte außer Frage stehen. Die Zukunftschancen für das Shoot'em Up-Genre stehen also gut, die Invasion ist noch lange nicht zu Ende.



## Die Invasion beginnt



– Über fünfzehn Jahre ist es nun schon her, seit die Invasion der Videospiele aus dem All begann. Eines der ersten Spiele, das damals irdische Spielhallen eroberte, trug den bezeichnenden Titel SPACE INVADERS. Das Spielprinzip war einfach, doch die Wirkung auf die Spieler enorm. Man konnte gar nicht anders, als immer und immer wieder erneut zu versuchen, die Angreifer aus dem All aufzuhalten. Auch heute noch steht SPACE INVADERS bei Nintendo-Fans hoch im Kurs. Ende letzten Jahres erschien das Spiel als Super Game Boy Modul und enthielt gleichzeitig die Super Nintendo Version.

Der Erfolg von SPACE INVADERS brachte schon nach kurzer Zeit weitere Invasoren auf die Erde. ASTEROIDS, GALAXIAN, PHOENIX, DEFENDER und GALAGA sind nur einige der Titel, die die Spielhallen binnen kürzester Zeit eroberten und den überfälligen Angriff der Videospiele ins Rollen brachten. Vier der eben genannten Klassiker werden übrigens in Kürze im Rahmen einer Classic-Serie für den Game Boy wiederveröffentlicht. Ein Zeichen dafür, daß die Urväter aus dem All auch heute noch nicht zum alten Eisen gehören.

Abgelöst wurden die Space-Spiele der ersten Generation von Spielen, die nicht nur Spielspaß, sondern auch Grafikpracht vorzuweisen hatten. Eines der ersten Spiele dieser Gattung war sicherlich R-TYPE, das auch auf dem Super Nintendo eine erfolgreiche Umsetzung erfuhr. Ein Spiel, dessen Prinzip später noch viele Nachahmer finden sollte…



## Unaufhaltsame Kräfte

Nach dem großen Erfolg von R-Type dauerte es nicht lange, bis auch andere Softwarehersteller ihre Raumflotten in den Kampf um die Gunst der Spieler schickten. Die Grafiken wurden immer besser, die Spiele immer aufwendiger und komplexer. Gab es bei den Spielen der ersten Generation nur eine Waffe, waren neuere Spiele nun mit verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet, die wiederum durch entsprechende Power-Ups verändert werden konnten. Auch die Endgegner wurden immer größer, manche erstreckten sich sogar über mehrere Bildschirme.

Schon bald war ein völlig neues, eigenständiges Videospielgenre geboren, dessen Spiele als „Shoot'em Ups“ oder „Ballerspiele“ bezeichnet wurden. In dieser Phase der Software-Entwicklung wurde viel experimentiert, so daß Spiele der verschiedensten Arten entstanden, denen dennoch das gleiche Spielprinzip zugrunde lag. Man sprach nun von vertikal scrollenden Shoot'em Ups wie R-Type, Darius Twin oder Gradius und von horizontal scrollenden Ballerspielen wie Axelay, Raiden oder Pop'n Twin Bee. Später gesellte sich noch ein dritte Gattung dazu, die sogenannten isometrisch scrollenden Spiele, die durch Games wie Zaxxon oder Viewpoint vertreten wurden.

Zu den beeindruckendsten Produktionen dieser Zeit zählen das geniale Parodius, das den Spieler mit hunderten von Gags überrascht und dabei das eigene Genre auf den Arm nimmt und das bereits erwähnte Axelay, das mit traumhaften Grafiken aufwartet.



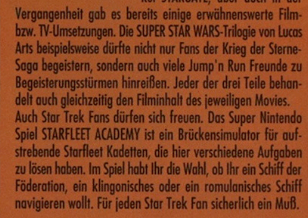
Nach dieser wahren Shoot'em Up-Supernova wurde es etwas stiller um die Spiele aus dem All! Andere Spielegenres (Jump'n Runs, Rollenspiele) drängten auf den Markt und ließen die Invasoren aus dem All in Vergessenheit geraten. Auch wenn Spiele wie R-Type III oder Gradius III voll überzeugten und viel Spielspaß brachten, wurde dennoch deutlich, das die Entwicklung stagnierte und sich lediglich Grafik und Umfang, nicht aber die Originalität steigerte.



## Mutanten aus dem All

Daß es im All nicht nur ums Schießen geht, beweisen uns zwei Spiele des Action-Adventure-Genres eindrucksvoll. Nintendos SUPER-METROID ist ein umfangreiches Abenteuerspiel, in dem es darum geht, das letzte Exemplar einer fremden Lebensform mit dem Namen Metroid aus den Klauen von skrupellosen Space-Piraten zu retten. Dabei müssen auf dem Planet Zebes sechs riesige Abschnitte erkundet werden, in denen verschiedene Arten von Gefahren lauern. SUPER METROID für das Super Nintendo ist bereits der dritte Teil der Saga um Samus Aran, der Verteidigerin aus dem All. Auch auf dem NES und auf dem Game Boy war Samus schon erfolgreich. Als eine der größten Inspirationen aller Spiele (und auch Filme) um Außerirdische wird immer und immer wieder der Film ALIEN genannt. Es war also nur eine Frage der Zeit, wann auch dieser auf einem Super Nintendo Modul verewigt werden würde. Mit dem Release des dritten Teils der Saga war es dann so weit. ALIENS für das Super Nintendo ist ein atmosphärisch dichtes und spannendes Spiel, in dem Ihr mehrere und sehr umfangreiche Missionen bewältigen müßt, um schließlich gegen die Königin der Aliens anzutreten. Im Gegensatz zu vielen anderen Filmadaptionen kann man ALIENS als voll und ganz gelungen bezeichnen.





### TV und Kinoklassiker

Gerade im Science Fiction Bereich gibt es im Kino und TV viele erfolgreiche Filme und Serien. Mittlerweile ist es sogar schon so, daß zu jeder größeren Hollywood-Produktion eine Spielumsetzung erscheint. Jüngstes Beispiel hierfür ist sicherlich das Effektspektakel STARGATE, aber auch in der Vergangenheit gab es bereits einige erwähnenswerte Film- bzw. TV-Umsetzungen. Die SUPER STAR WARS-Trilogie von Lucas Arts beispielsweise dürfte nicht nur Fans der Krieg der Sterne-Saga begeistern, sondern auch viele Jump'n Run Freunde zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Jeder der drei Teile behandelt auch gleichzeitig den Filminhalt des jeweiligen Movies.
Auch Star Trek Fans dürfen sich freuen. Das Super Nintendo Spiel STARFLEET ACADEMY ist ein Brückensimulator für aufstrebende Starfleet Kadetten, die hier verschiedene Aufgaben zu lösen haben. Im Spiel habt Ihr die Wahl, ob Ihr ein Schiff der Föderation, ein klingonisches oder ein romulanisches Schiff navigieren wollt. Für jeden Star Trek Fan sicherlich ein Muß.



*Nur die Liebe kann den verzauberten Prinzen und seine Bediensteten von dem Fluch befreien. (pn)*

# Die verzweifelte Suche

# Disney Die Schöne und das Biest



## Kapitel 1-1

*In den weiten düsteren Hallen des Schlosses beginnt das Biest seine Suche nach Belle. Alles und jedem muß er mißtrauen, denn selbst Kerzenständer geben zum Angriff über.*

## Kapitel 1-2

*Wild entschlossen den Fluch zu brechen, durchstreift das erbarmungswürdige Biest das Schloß. Längst ist ihm bewußt geworden, daß nicht nur er und seine treuen Diener verzaubert wurden, sondern das Schloß insgesamt – inklusive sämtlichem Inventar. So erwachen plötzlich steinerne Statuen zum Leben. Doch umsichtig und immer bereit die Gegner gezielt niederzubrüllen, setzt das Biest seine Suche unbeirrt fort.*

## Die Rose welkt

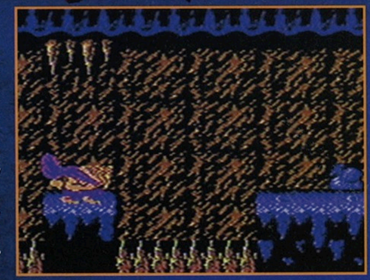
Dem Biest bleibt nicht viel Zeit, seine Liebste zu finden. Wenn die Rose unter der Glasglocke verwelkt ist, ist für ihn die Zeit abgelaufen.

## Boss

Der Wächter des verzauberten Schlosses wird kurzerhand vom Biest angebrüllt und dann bekommt er ein paar Hiebe mit den Pranken.

# KAPITEL 2-1

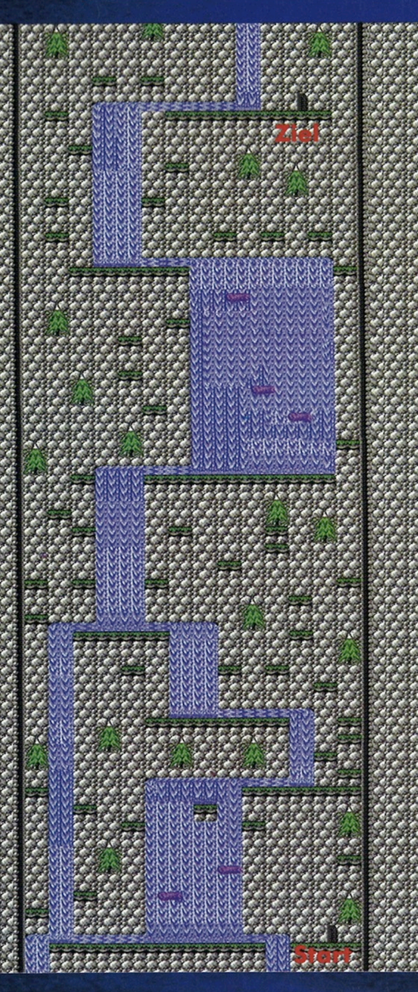
*Die zweite Station seiner Suche führt den verfluchten Prinzen durch eine Höhle in die freie Natur. Vorsichtig kriecht das Biest unter steinernen Stacheln hindurch, springt behende über Abgründe und erklimmt geschickt Felsvorsprünge. Die abgestandene Luft in diesen Katakomben läßt ihn schnell voraneilen. Wo nur? Wo ist Belle?*



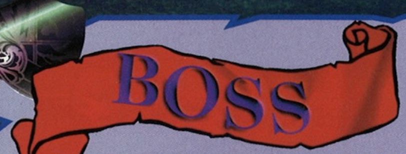
# KAPITEL 2-2

*Endlich den modrigen Höhlen entkommen, atmet das Biest kurz durch. Nur kurz, denn schon erwartet den Verzweifelten die nächste Herausforderung – Wasserfälle, die es zu überwinden gilt.*






# BOSS

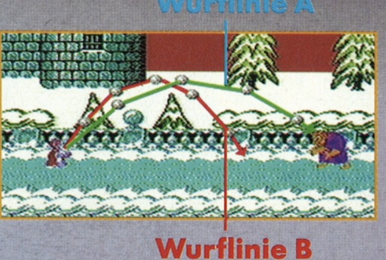


Auch die Natur spielt seit dem verhängnisvollen Fluch verrückt. Gleich nach den Wasserfällen landet das Biest im tiefsten Winter. Und dort erwartet ihn ein furchterregender Löwe. Selbst des Brüllens mächtig, zeigt die Brüllattacke des Biestes bei dem wilden Gesellen keine Wirkung. Nur die Prankenhiebe können dem Löwen zusetzen.

# Kleine Schneeballschlacht!

Nach dem zweiten Kapitel seiner Suche nach Belle, erliegt das Biest einer Illusion. Auf dem Schloßhof erwartet ihn seine Geliebte und wirft ihm Schneebälle zu. Kann das Biest die Schneebälle fangen, erhält er wie von Zauberhand Extraleben gutgeschrieben. Auf dem nebenstehenden Bild sind die zwei Flugbahnen der Schneebälle eingezeichnet, so daß Ihr erkennen könnt, wo das Biest sie auffangen muß. Vorsicht: Bei drei Fehlversuchen verliert das Biest ein Leben und muß den Abschnitt 2 nochmals von vorn beginnen.

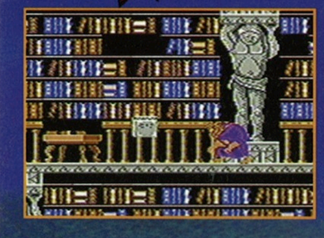




# KAPITEL 3

*Wieder zurück im Schloß setzt das Biest seine Suche in der Bibliothek und den angrenzenden Räumen fort. Selbst die Bücher sind verhext und greifen den wackeren Liebenden an. Doch der verzauberte Prinz gibt nicht auf!*

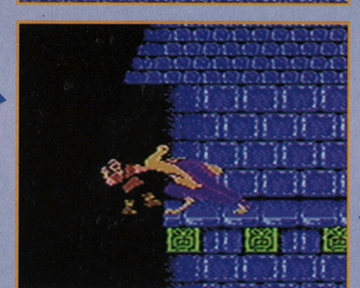




# DAS FINALE

Auf dem Schloßdach kommt es dann auch zum großen Finale. Mit Brüllern und Prankenhieben widersetzt sich das Biest seinen Widersachern und wirft sie herunter vom Dach. Nur noch wenige Minuten trennen die schöne Belle und das Biest von ihrem glücklichen Wiedersehen.





# KAPITEL 4

*Die Suche führt das Biest auf die Dächer des Schlosses. Hier erwarten ihn die eigenartigsten Kreaturen. Die Aufgabe wird immer schwerer. Jetzt ist sich das Biest sicher – es kommt seiner Belle immer näher.*

# Astérix & Obélix®

## Das Rugby-Match in Britannien

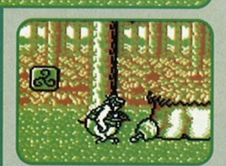
*Nachdem Asterix schon einige Auftritte in Nintendo-Spielen hatte, übernimmt nun sein schwergewichtiger Freund Obelix die Hauptrolle in einem Videospiel. Infogrames präsentiert mit „Asterix & Obelix" ein abwechslungsreiches und liebevoll programmiertes Spiel für den (Super) Game Boy. (jk)*



### Level 1

Im ersten Level befinden sich die beiden unbeugsamen Gallier in dem von den Römern und durchgedrehten Wildschweinen bevölkerten Wald. Trotz aller Gefahren, die im dunklen Wald auf Obelix lauern, kann der rundliche Held dieses Spiels jede Menge Schweinshaxen finden, die ihm seine Lebensenergie-Anzeige wieder auffüllen. Hat Obelix dann einmal am Zaubertrank genippt, geht im Wald die Post ab.







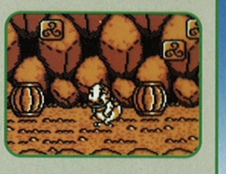


### Level 2

Nach dem Wald kommt gleich die Ebene. Hier erwarten Euch römische Legionäre, die mit Schwertern oder Speeren bewaffnet sind. Ganz besonders listig sind die Soldaten, die die Speere tragen. Sie werfen erst im allerletzten Moment und sind deshalb eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Die Bodenlöcher, die Ihr in der Ebene finden könnt, solltet Ihr genauer inspizieren.









## Die Wette und das Abenteuer




Gleich zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euch aussuchen, mit welcher Figur Ihr spielen möchtet. Ist Euch der gemütliche, bärenstarke und immer hungrige Obelix lieber, oder bevorzugt Ihr den kleinen, listigen Krieger Asterix?

Julius Cäsar, der römische Imperator, hat um das gesamte Dorf der unbeugsamen Gallier einen Wall gezogen. Die tapferen Dorfbewohner staunen nicht schlecht, als sie merken, daß sie von der Außenwelt vollkommen abgeschnitten sind. Spontan bieten Asterix und Obelix dem Imperator eine gewagte Wette an. Sie wetten, daß sie das ganze römische Reich durchqueren und aus jedem Land ein Andenken mitnehmen können. Cäsars Einsatz ist der Wall um das Dorf, der verschwinden soll. Die erste Etappe der langen Reise führt die beiden mutigen Gallier nach Britannien. Julius Cäsar und seine Legionen haben die besten Rugby-Spieler der Britannier gefangen genommen. Um das legendäre Rugby-Match „Britannien - Rom" stattfinden zu lassen, müßt Ihr die Spieler aus einem Gefängnisturm in Londinium befreien. Dies ist beileibe keine einfache Aufgabe.





### Level 3

Nun geht es durch die Innenstadt. Die Ganoven werfen mit Fässern und schwingen schwere Keulen. Im Turm müßt Ihr dann die Zellentüren aufschlagen, um die Gefangenen zu befreien. Leider befinden sich in den gut bewachten Zellen auch ab und zu unangenehme Überraschungen.



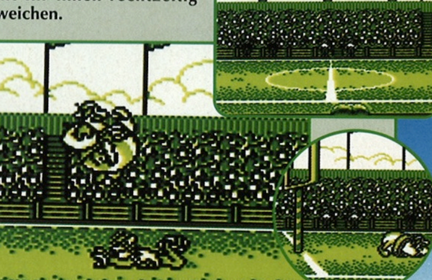




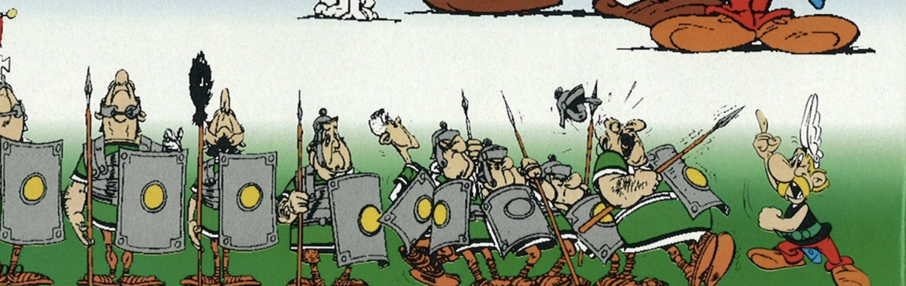


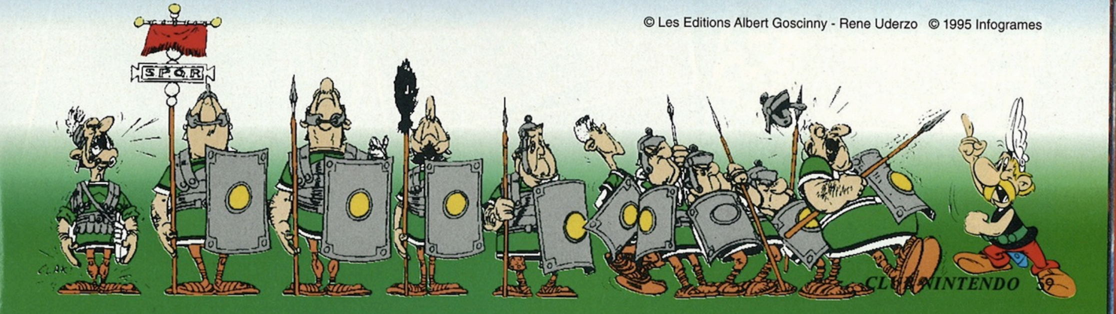
### Level 4

Nachdem Ihr die britannische Rugby-Mannschaft wieder zusammengeführt habt, werdet Ihr in das Team aufgenommen und müßt gegen die Römer antreten. Die Römer werden versuchen, Euch mit allen Mitteln aufzuhalten, aber mit dem richtigen Timing könnt Ihr ihnen rechtzeitig ausweichen.





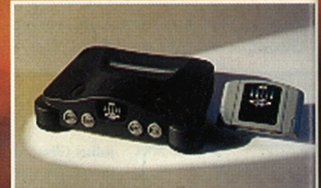



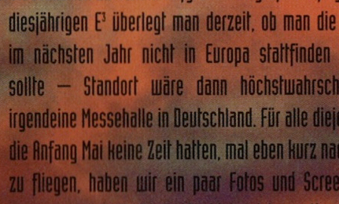



# E³ Impressionen



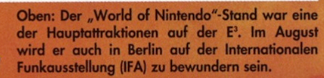

Los Angeles (cm) – Anfang Mai fand in Los Angeles zum ersten Mal die rekordverdächtige Unterhaltungselektronik-Messe mit dem ungewöhnlichen Namen statt (E³ ist die Abkürzung für „Electronic Entertainment Expo"). Tausende von Besuchern aus aller Welt kamen, um zu sehen, was es in der Branche und speziell von Nintendo Neues gibt. Softwarehersteller, Programmierer und Fachjournalisten kamen, aber auch Stars aus der internationalen Film- und Musikszene waren in den zwei Messehallen zu sehen. Aufgrund des großen Erfolges der diesjährigen E³ überlegt man derzeit, ob man die Messe im nächsten Jahr nicht in Europa stattfinden lassen sollte – Standort wäre dann höchstwahrscheinlich irgendeine Messehalle in Deutschland. Für alle diejenigen, die Anfang Mai keine Zeit hatten, mal eben kurz nach L. A. zu fliegen, haben wir ein paar Fotos und Screenshots zusammengestellt, die das Spektakel dokumentieren.





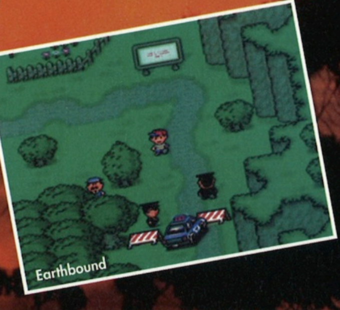


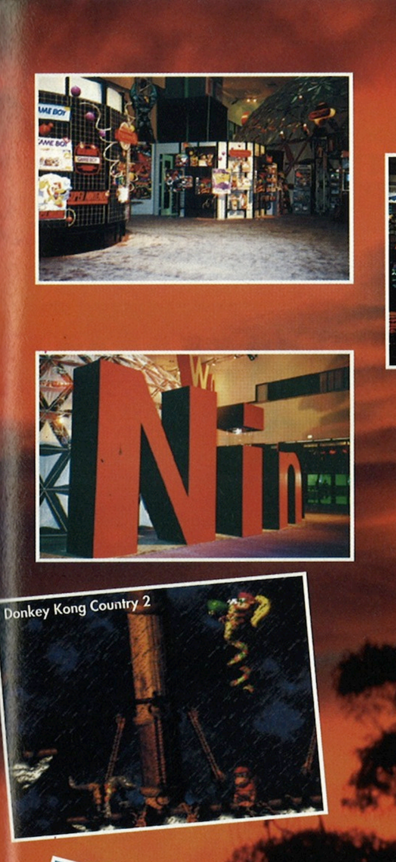




Oben: Der „World of Nintendo"-Stand war eine der Hauptattraktionen auf der E³. Im August wird er auch in Berlin auf der Internationalen Funkausstellung (IFA) zu bewundern sein.





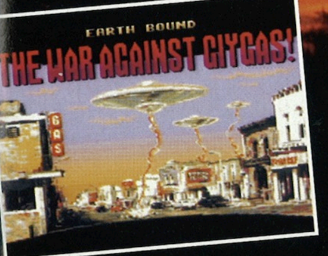






Oben: Dixie Kong, Diddy Kongs neue Freundin und Star in „Donkey Kong Country 2".
Links: Unglaubliche Grafikpracht bringt der Spielhallenklassiker jetzt auf dem Game Boy.
Unten: Dank einer neuen Datenkompressions-Technik wurden für „Donkey Kong Country 2" 64 pralle MBit auf ein 32 MBit-Modul gepresst.







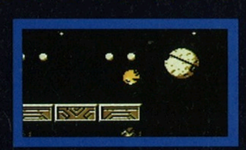


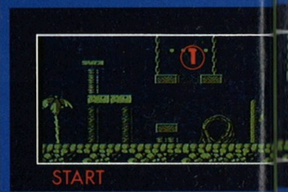




# PAC-IN-TIME





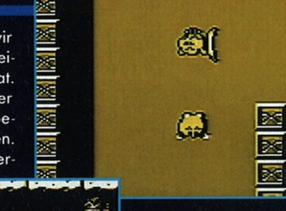


## DAS ABENTEUER WIRD FORTGESETZT!

Findet die Power-Drops und alle Gegner gehen hops!



Im letzten Club Nintendo Magazin haben wir Euch schon von dem Fluch erzählt, den die Geister-Hexe auf Pac-Man ausgesprochen hat. Der kugelrunde Held befindet sich nun in der Vergangenheit und muß etliche Abenteuer bestehen, um zu seiner Familie zurück zu finden. In den Levels 1–1 bis 1–5 hat der gelbe Superheld bereits einige Gefahren überstanden. Er mußte sich schwingend über pacfressende Pflanzen kämpfen, schwimmend den einheimischen Raubfischen ausweichen und springend über giftige Kakteen hinwegfegen. (jk)

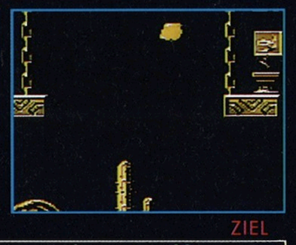


Nun geht es richtig zur Sache! In den Levels 1–6 bis 2–2 werdet Ihr Euer ganzes spielerisches Können aufbringen müssen, um Pac-Man sicher durch die gefahrvollen Welten begleiten und an das Ziel zu bringen.

## WEITER GEHT DIE ZEITREISE IN LEVEL 1-6

### LEVEL 1-6

Auch ein erfahrener Superheld muß sich in Level 1–6 mächtig anstrengen. Gleich zu Beginn des Levels erwarten ihn einige gewaltige Sprünge. Hier dürft Ihr nicht die Geduld verlieren und müßt einen kühlen Kopf bewahren. Hüpft mit Pac-Man bis zu Punkt 1. Dort erhaltet Ihr dann das begehrte Seil und könnt Euch zum Punkt 2 begeben. Beim dritten Punkt müßt Ihr acht geben. Dort befinden sich Plattformen, die nichts anderes im Sinn haben, als sich ständig zu bewegen.



ZIEL

① ② ③

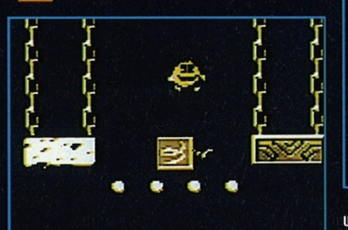
START

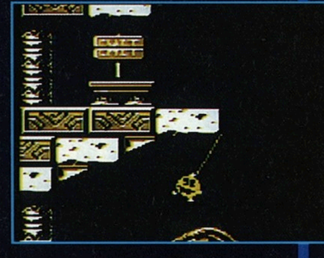
Wow, dieser Dress steht mir gut. Was wird Ms. Pac-Man wohl zu dieser Kluft sagen?



### LEVEL 1-7

Wie bereits angekündigt, werden die Levels immer schwieriger und umfangreicher. In Welt 1–7 werdet Ihr das Seil dringend benötigen. Bei Punkt 1 auf der Karte könnt Ihr es Euch holen. Anschließend könnt Ihr ohne weitere Verzögerung zu Punkt 2. Hier befindet sich ein Warp. Nun müßt Ihr noch das Seil geschickt einsetzen, um zum Ziel zu kommen. Dem armen Pac-Man wird ganz schwindlig. Doch dem gelben Futterfanatiker sind keine Schwierigkeiten zu groß.





Um zum Ausgang zu gelangen, muß Pac-Man seine Qualitäten als Tarzan unter Beweis stellen. Außerdem solltet Ihr in der Gegend nach einem 1-Up schauen.

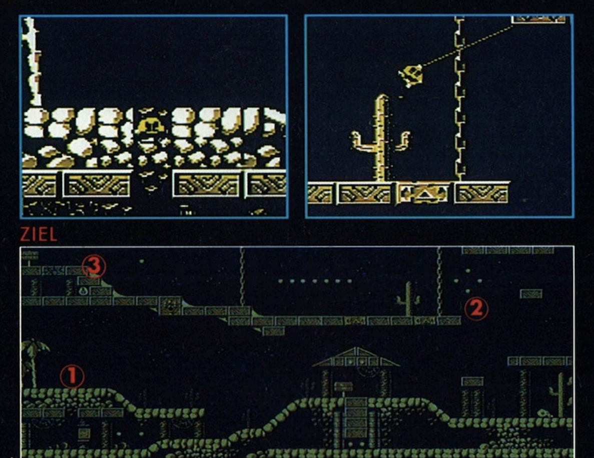
ZIEL

① ②

START

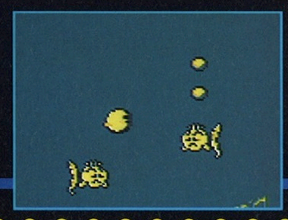
## LEVEL 1-8

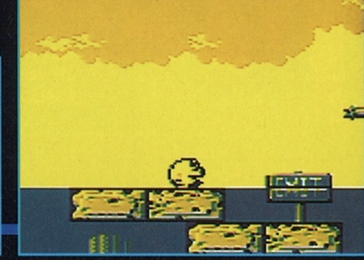
In Level 1 – 8 muß Pac-Man beweisen, daß sein stählernes Gebiß und sein unverwüstlicher Magen auch mit den härtesten Granitsteinen fertig werden können. Bei Punkt 1 auf der Karte müßt Ihr Euch gleich zu Beginn des Levels nach ganz unten futtern. Pac-Man freut sich schon auf die Leckerbissen. Granit in Aspik wäre ihm aber noch lieber. Dank dieser sättigenden Aktion, könnt Ihr Euch das Seil besorgen. Lauft nun nach rechts weiter und springt auf die nach oben fahrende Plattform. Oben angekommen, kommt das Seil wieder zum Einsatz. Vorsicht! Wenn Ihr zu lang schwingt, prallt Ihr direkt in einen riesigen Kaktus. Das hat unser gelber Mampfer überhaupt nicht gern. Mit enorm viel Schwung und einiger Übung werdet Ihr diese schwierige Passage meistern können. Nach dem erfolgreichen Sprung über den Kaktus, solltet Ihr mit dem Hammersymbol bei Punkt 3 nach einem Extraleben Ausschau halten.




## LEVEL 2-1

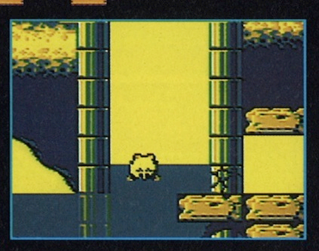
Nachdem Ihr die erste Welt erfolgreich durchquert habt, kommt Ihr mit Eurem gelben Superhelden an den Strand. Pac-Man muß nun seine Unterwasserfähigkeiten unter Beweis stellen. Mit dem Luftblasensymbol ist dies kein Problem. Im Level 2 – 1 braucht Ihr Euch lediglich nach rechts zu orientieren und den Fisch-Gegnern auszuweichen, um den Ausgang zu finden.





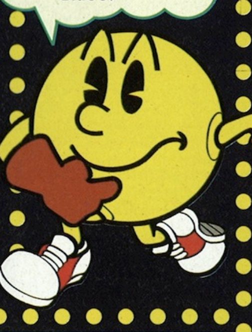
## LEVEL 2-2

Wieder muß Pac-Man sich in das kühle Naß begeben. In einer tiefen, wassergefüllten Grube findet Ihr einen Schalter. Wenn Ihr diesen Schalter aktiviert, wird das Wasser abgelassen und Ihr könnt den bröckeligen Block rechts vom Schalter zermampfen. Habt Ihr dieses Rätsel gelöst, braucht Ihr nur noch gemütlich bis zum Ausgang zu schwimmen.



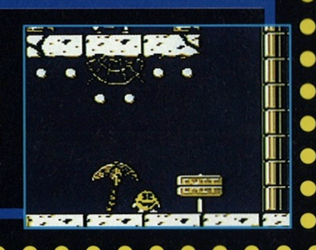


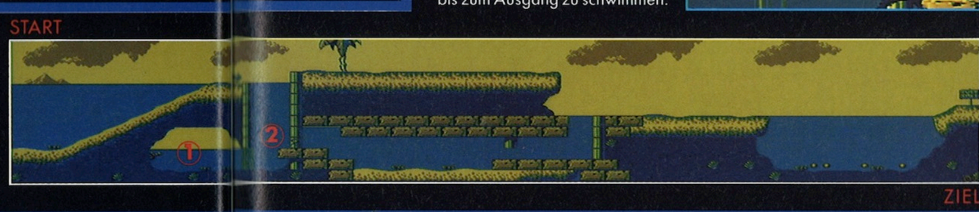
Blubb – So viel Wasser – Blubb – verträgt nur ein Super Pac-Man – Blubb.



## LEVEL 1-9

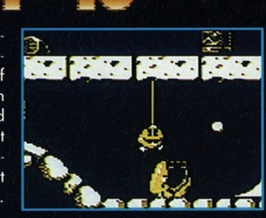
Der nächste Level wird Euch weniger Sorgen bereiten! Ihr müßt hier einfach versuchen, nach ganz rechts unten zu gelangen. Springt aber nicht in den Tümpel hinein, sondern benutzt mit dem Seil die fahrende Plattform, um das Wasser zu überwinden.

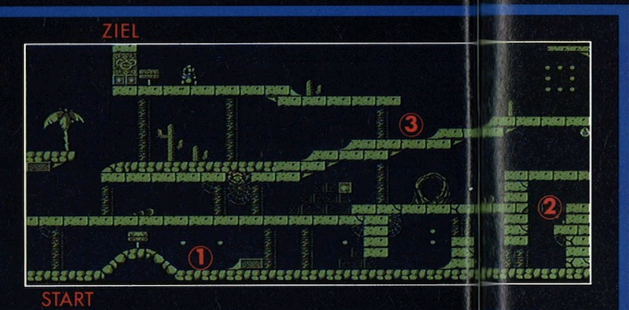





## LEVEL 1-10

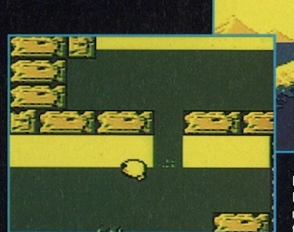
Das Hinweisschild gleich am Anfang solltet Ihr sorgsam betrachten. Tatsächlich folgt gleich darauf ein Gegner, der aus dem Boden wächst. Setzt das Seil ein und trickst ihn aus. Der Warp bei Punkt 2 bringt Euch zu einem Extraleben. Bei 3 müßt Ihr aufpassen. Dort befindet sich eine gemeine Falle.

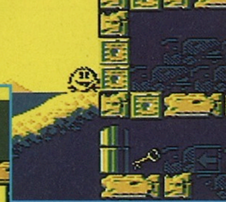





## ZEITREISE 2

Bis Level 2 – 2 habt Ihr es bereits geschafft. Doch Pac-Mans Abenteuer hat gerade erst begonnen. Viele Gefahren, mysteriöse Rätsel und durchgeknallte Gegner erwarten Euch und Euren gefräßigen Helden in den nächsten Welten. Pac-Man wird sich ungemein anstrengen müssen, um sein Ziel, die Wiederkehr zu seiner Familie, erreichen zu können.





In den nächsten Leveln wird Pac-Man Schlüssel finden müssen, um die Ausgänge zu finden.

# MEGA MAN 5

## DR. WILY & CO.

**Ring frei für den fünften Auftritt des sympathischen Androiden auf dem NES. Nachdem Ihr die ersten acht Robotermeister besiegt habt, wartet nun die „Dr. Wily Stage" auf Euren Einsatz. (jk)**

## DR. WILY STAGE 1

Ein langer, gefahrvoller Weg liegt vor Euch. Dr. Wily hat einige hochtechnologische Überraschungen für Euch auf Lager und wird nicht so leicht auffindbar sein.

### 1 Der Sprung

An dieser Stelle solltet Ihr mutig nach links in die Tiefe springen und auf eine weiche Landung hoffen.

### 2 Ein treuer Freund

Der beste Freund eines Androiden ist natürlich sein Roboter-Hund. Flitz hat Mega Man schon durch einige Abenteuer begleitet. In dieser Stage ist Mega Man ganz besonders auf den Techno-Hund angewiesen. Verwandelt Flitz in einen Fluggleiter und Ihr werdet die schwierigsten Stellen überwinden.

### 3 Rutschen ohne Ende

Zunächst einmal müßt Ihr die Steinbrocken aus dem Weg räumen. Wenn Ihr freie Bahn habt, könnt Ihr eine Rutschpartie der besonderen Art veranstalten. Schlittert ohne abzusetzen nach ganz rechts, bis Ihr die sichere Stelle erreicht habt und gönnt Euch erst dann eine kurze Verschnaufpause.

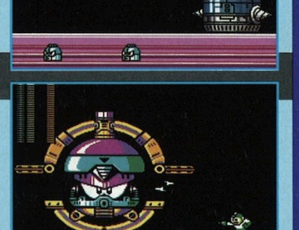
### 2 Zwischengegner

Bevor Ihr zu Dr. Wily gelangt, müßt Ihr Euren Androiden noch einmal in den Kampf schicken. Die grünen Roboter verursachen zwar einigen Aufwand, werden Euch aber nicht aufhalten können.



Dieser giftgrüne Techno-Freak kann keinen Androiden beeindrucken. Aktiviert den Power-Stone! Der Roboter wird dem nichts entgegenzusetzen haben und einen Rückzieher machen.

Noch eine kleine Hürde wartet auf Euch. Setzt hier das Crystal Eye ein, dann werden diesem Widersacher die Schaltkreise recht schnell durchbrennen.



Der erste große Endgegner in der Dr. Wily Stage ist der Säulenroboter. Schießt zunächst mit dem M-Buster auf den unteren und mittleren Teil der Säule. Dann müßt Ihr versuchen, seinen Kopf mit dem Crystal Eye zu treffen.

### ENDGEGNER

Der nächste Gegner ist eine große, fliegende Maschine. Mit dem Gyro Attack könnt Ihr diesen Unhold treffen. Verausgabt Euch aber nicht zu sehr, denn auf Euch warten ja noch einige niederträchtige Roboter Kreaturen.



## DR. WILY STAGE 2

In diesem Level werdet Ihr auf fünf Endbosse treffen und auf die acht Roboter der ersten Stufen. Mega Man wird seine letzten Kräfte mobilisieren müssen, um die Gegner zu vernichten und somit die Welt zu retten. Dr. Wily lacht sich derweilen ins Fäustchen, beobachtet herablassend Eure mühevollen Fortschritte und erwartet Euch am Ende des Levels.

### 1 Gewaltige Sprünge

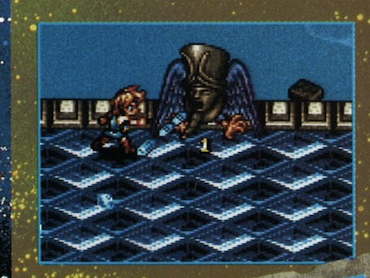
Mega Mans besondere Fähigkeiten sind allen bekannt. Ganz außerordentlich verhält es sich mit seiner Sprungkraft im Wasser. Der Android ist im nassen Element plötzlich in der Lage, viel höher zu springen. Besondere Vorsicht ist geboten, wenn sich Stacheln über Euch befinden. Hier solltet Ihr, mit sehr viel Fingergefühl, die Sprungtaste Eures Controllers betätigen.

# ILLUSION of TIME

Es ist wieder soweit: Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe in die Fantasiewelt von „Illusion Of Time" entführt hatten, ist die zweimonatige Wartepause für Euch vorbei. Verrammelt die Eingangstür und schaltet das Telefon stumm. Schließt alle Fenster, laßt die Rolläden runter und löscht das Licht. Wills Abenteuer mit seinem Team, bestehend aus Lance, Kara, Lilly, Erik, Seth, Neal und vielen anderen, geht in eine neue Runde. Schaut genau hin: Euer Super Nintendo fängt an, langsam zu verschwinden, ein geheimnisvolles Glimmern und Glühen erleuchtet den Raum. Euer Controller verwandelt sich in ein glänzendes Schwert und Ihr betretet eine völlig neue Welt ... (ak)

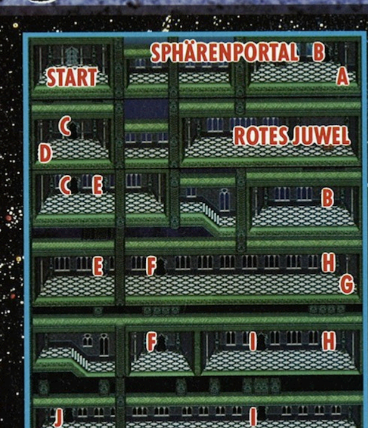
## Zeitzeugen

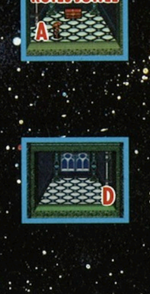
Auf den unteren zwei Bildern könnt Ihr Euch nocheinmal die wichtigsten Ereignisse vergegenwärtigen, wie sie in die Geschichtsbücher eingehen werden.

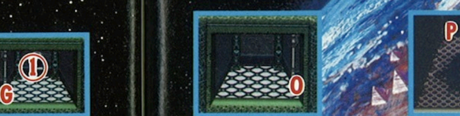


## Was bisher geschah...

In einem harten Kampf besiegte Freedan alias Will den Endboss Viper. Danach tauchte unerwartet Neal auf, der unseren Helden in den nächsten Abschnitt seines Abenteuers flog. Nachdem Will die unruhige, turbulente Flugreise hinter sich gebracht hat und mit zittrigen Beinen das Fluggefährt verläßt, erwartet Ihn eine große Überraschung. Er befindet sich in einer Umgebung, die den Namen Meerespalast trägt und in der Nähe des Landes Mu im Meer liegt. „Wow!", denkt unser Held, „ich bin in einem Meerespalast gelandet." Die anfängliche Begeisterung kühlt jedoch schnell ab, als Will feststellen muß, daß dieser Meerespalast ein sehr verwirrendes Innenleben besitzt. Alle Räume ähneln sich sehr, so daß man schnell die Orientierung verlieren kann. Zu allem Überfluß haben sich auch noch Wills Freunde in schemenhafte Wesen verwandelt – einzig Lilly scheint noch voll auf der Höhe zu sein. Unverzagt stellt sich Will der neuen Herausforderung.

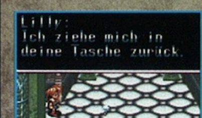


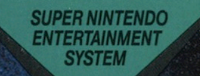
## 1 Mit Lilly

Im Meerespalast hat Will mit Schrecken feststellen müssen, daß sich seine Freunde in geisterhafte Wesen verwandelt haben. Nur Lilly, seine getreueste Mitstreiterin, ist noch bei ihm. Sie hat es sich weiterhin in seiner Tasche bequem gemacht und ist Dank Ihrer Größe in der Lage, Will in bestimmten Situationen weiterzuhelfen.





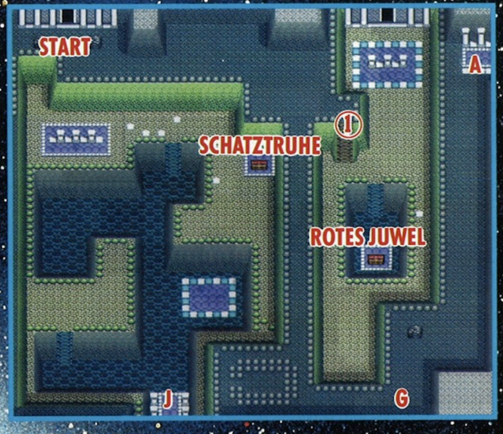


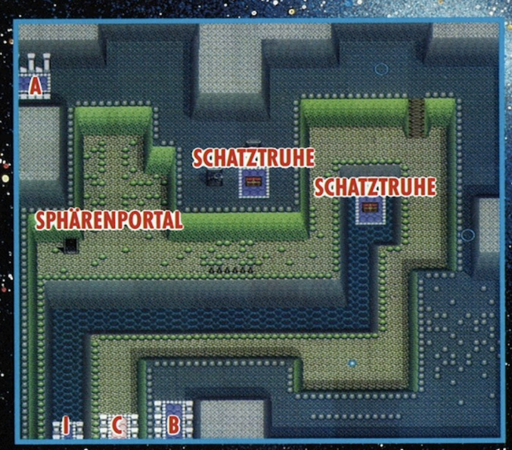



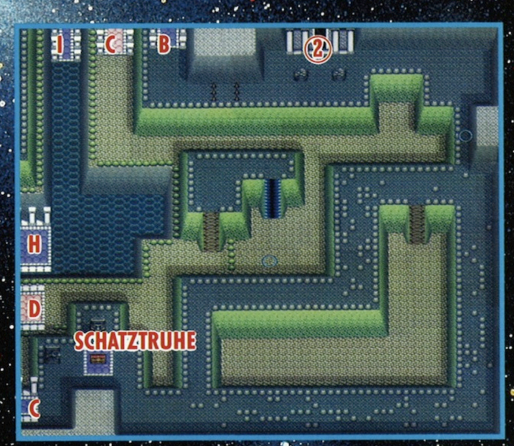

# Auf in den Vampir-Kampf

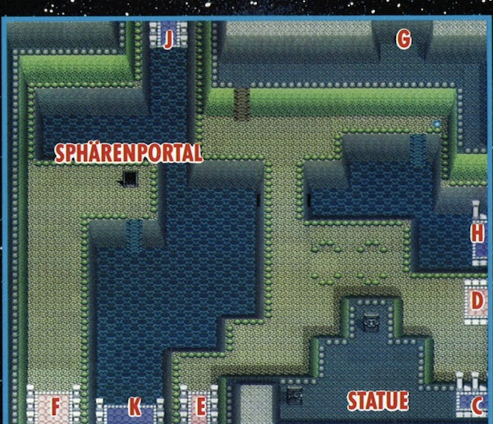
Im Labyrinth von Mu herrschen zwei tyrannische Vampire, die das Land in Angst und Schrecken versetzen. Diese und weitere Informationen erhaltet Ihr, wenn Will den Stein der Läuterung in den Brunnen geworfen hat. Außerdem bekommt Ihr einen Schlüssel, mit dem Ihr den geheimnisvollen Durchgang zum Königreich Mu öffnen könnt. Mit Rama begegnet Euch kein Margarine-Monster, sondern eine mächtige Mu-Gottheit.






## 1 Wasserspiele

Manche Bereiche sind beim ersten Betreten überflutet. Die Rama-Statuen helfen, den Bereich zu entwässern.






## 2 Statuen und die Hoffnung

Ein Bauwerk, das sich Tempel der Hoffnung nennt, ist Wills ganze Hoffnung in seinem Bestreben, das Vampirpärchen in Mu zu besiegen. Damit dies gelingen möge, muß unser Held zwei besondere Statuen finden, die Statuen der Hoffnung, und sie im Tempel der Hoffnung auf den richtigen Platz stellen. Daraufhin wird sich das Geschehen dramatisch verändern und Will bleibt nur noch die Möglichkeit, tapfer in den Kampf zu ziehen.



## BOSS Das Blutsauger-Pärchen

Der Kampf gegen die zwei Vampire ist für Will eine ernsthafte Angelegenheit. Das Paar ist ein gut eingespieltes Team. Wenn möglich, sollte sich Will in Freedan transformieren, da dann die Treffer eine doppelte Wirkung haben und eine Distanzwaffe zur Verfügung steht.



## Nach dem Kampf...

... gegen Valor und Gitane, dem durchgeknallten Vampirpärchen, betretet Ihr den Unterwassertunnel, der das Reich Mu mit der Engelsstadt verbindet. Dort, jenseits des Vorstellbaren, erwarten Euch neue, wunderbare Abenteuer, über deren Fortgang wir Euch auf dem laufenden halten werden. Macht Euch schon einmal bereit, wieder in die besondere Welt von „Illusion Of Time" entführt zu werden...



Ein lustig brutzelndes Lagerfeuer ist die Ausgangslage für die weiteren Geschehnisse.

# Die Charts im neuen Kleid!

Wie Ihr sehen könnt, haben wir die Charts-Seiten etwas aufgemöbelt. Die Top 10 der Profis haben wir dieses Mal weggelassen, da Ihr unter der Rubrik „Now Playing" nachlesen könnt, welche Spiele uns zur Zeit begeistern. Schreibt uns doch, wie Euch die neuen Seiten gefallen und schickt uns Eure persönlichen Hitlisten zum Auswerten zu.

## Super Nintendo Entertainment System

### Leserhits

| | | | |
|---|---|---|---|
| Donkey Kong Country | ① | ▲ | 2 |
| The Legend of Zelda – A Link to the Past | ② | ▼ | 1 |
| Secret of Mana | ③ | ● | 3 |
| Super Mario Kart | ④ | ● | 4 |
| Super Metroid | ⑤ | ▲ | 10 |
| Illusion of Time | ⑥ | ▲ | – |
| Earthworm Jim | ⑦ | ▲ | – |
| Soul Blazer | ⑧ | ▲ | – |
| Die Schlümpfe | ⑨ | ▲ | – |
| Super Mario All-Stars | ⑩ | ▼ | 5 |



## Meine Top 5

Einen tollen Brief und einige sehr schöne Zeichnungen der Street Fighter-Kämpfer hat uns Christian Bohn zugeschickt. Der 13jährige Christian ist ein großer Street Fighter-Fan und hat deshalb auch das neueste Street Fighter-Spiel auf Platz 1 seiner Top 5 gesetzt. Wenn Christian mal nicht gerade mit dem Game Boy oder dem Super Nintendo spielt, widmet er sich in seiner Freizeit seinen zahlreichen Hobbys. Er schwimmt sehr gerne, schaut noch lieber TV-Sendungen an und zeichnet (vorzugsweise) Nintendo Motive.

1. Super Street Fighter 2
2. Donkey Kong Country
3. Super Mario All-Stars
4. Super Metroid
5. F-Zero

## Challenge

Dieses Mal haben wir eine knifflige Herausforderung für alle Club Nintendo-Freaks. Die Aufgabe hört sich zwar relativ einfach an, birgt aber einige Schwierigkeiten. Am Ende von ILLUSION OF TIME erscheint nach Ablauf des Abspanns eine kurze Erklärung. Wir wollen nun von Euch wissen, was passiert wäre, wenn die Programmierer des Spiels nicht fleißig die Schule besucht hätten. Schickt uns die Lösung einfach zu und viel Spaß beim Spielen von Illusion of Time!

Super! An der Challenge der letzten Ausgabe mit Secret of Mana haben außerordentlich viele von Euch teilgenommen. Wir haben uns sehr gefreut, daß Euch diese Aufgabe so gut gefallen hat. Hier nun die ersten, die uns richtige Antworten zugeschickt haben:

Jens Mann, Luckenwalde; Holger Albat, Lage; Florian Geesen, Westerstede; Steffen Hemberger, Elstal; Christoph Hassler, Schönberg; Christian Hiendl, Bottrop; Daniel Cremers, Niederkrüchten; Jens-Heiko Bußmann, Braunschweig; Benjamin Weiberg, Bochenem; Konrad Hühn, Berlin; Florian & Tobias Beck, Zweibrücken.

Und hier die Auflösung: Claude ist der Leuchtturmwärter, Andreas ist der Vater von Hagen, Suse ist die Frau der Canoni-Brüder, Marcus ist der Alpha-Beta-Gamma-Cybermax, Annette und Lili sind die Geliebten von König Midas und Ron tritt als Sir Ronald auf.






### Leserhits

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Legend of Zelda – Link's Awakening | ① | ● | 1 |
| Wario Land – Super Mario Land 3 | ② | ▲ | 3 |
| Mystic Quest | ③ | ▼ | 2 |
| Donkey Kong | ④ | ● | 4 |
| Wario Blast | ⑤ | ▲ | 6 |
| Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins | ⑥ | ▼ | 5 |
| Mario's Picross | ⑦ | ▲ | – |
| Die Schlümpfe | ⑧ | ▲ | 10 |
| Mega Man III | ⑨ | ▲ | – |
| Tetris | ⑩ | ▲ | – |

## Now Playing

**MARCUS** fährt die Klauen aus und kämpft sich zur Zeit als Wolverine bei „X-Men – Mutant Apocalypse" durch die Levels.
(Super Nintendo)

**ANDREAS** hat die Turnschuhe immer noch nicht ausgezogen und wurde beim ständigen Gebrauch von „Soccer Shootout" vom Weltmeisterschaftsfieber gepackt.
(Super Nintendo)

**ANNETTE** klopft sich hammerschwingend durch „Mario´s Picross" und befindet sich bereits im Star Course.
(Game Boy)

**CLAUDE** reitet auf Yoshi durch das Inselparadies von „Yoshi's Island" und sammelt dabei begeistert Eier auf.
(Super Nintendo)

**SUSE** kommt aus dem Knobeln nicht mehr heraus. Nachdem sie „Mario´s Picross" erfolgreich durchklopft hat, puzzelt sie sich jetzt durch „Wario´s Woods".
(Super Nintendo)

**JOHN** lernt gerade, was ein „Upper Cut" oder ein „Schwinger" ist und läßt bei „Super Punch Out" die Fäuste (bzw. den Controller) fliegen.
(Super Nintendo)

## Profi-Check

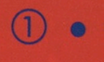
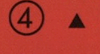
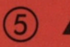


NAME: Markus Fecher
ALTER: 24 Jahre
JOB: Spieleberater

Nach seiner Ausbildung zum Großhandelskaufmann bewarb sich Markus eher zufällig bei Nintendo. Er nahm die Gelegenheit wahr und machte sein Hobby Videospiele im Januar 1993 zum Beruf. Seitdem hilft er Euch an der Spiele-Hotline bei Spielefragen weiter und ist zudem noch für die Beantwortung Eurer Briefe in der Korrespondenzabteilung zuständig. „Lost Vikings" und „Trog" zählen zu seinen Lieblingsspielen. Auch „Gargoyle´s Quest" hat es ihm angetan. „Es war das erste Spiel, daß ich ohne Hilfe durchgespielt habe", schwärmt der Aschaffenburger. „Bei einem guten Videospiel ist vor allem der Spielspaß wichtig", meint Markus und hat mittlerweile schon ca. 100 Spiele durchgespielt. In seiner Freizeit liest der leidenschaftliche Fernsehsportler sehr viel, hört Musik, geht gerne mit Freunden aus und fährt mit ihnen in den Urlaub.

## Nintendo Entertainment System

### Leserhits

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Legend of Zelda | ①  | ● | 1 |
| Super Mario Bros. 3 | ②  | ● | 2 |
| Kirby's Adventure | ③  | ▲ | 8 |
| Die Schlümpfe | ④  | ▲ | 6 |
| Wario's Woods | ⑤  | ▲ | – |

# IHR HABT DIE MACHT!

## Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!




Donkey Kong Country CD

6x Club Nintendo Magazin

Das einzigartige Club Nintendo Power Paket besteht aus der „Donkey Kong Country Soundtrack CD" (abspielbar auf jedem CD-Player) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus) und kostet nicht mehr und nicht weniger als DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit der „Donkey Kong Country Soundtrack CD". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn Ihr es nicht sechs Wochen vor Ablauf kündigt. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.




## Impressum




Titelmotiv: Asterix & Obelix

| | |
|---|---|
| Herausgeber: | Shigeru Ota |
| Chefredakteur: | Claude M. Moyse (cm) |
| Redaktionsleitung: | Susanne Pohlmann (pn) |
| Redaktion: | Marcus Menold (mm), Andreas G. Kämmerer (ak), John D. Kraft (jk) |
| Redaktionsmitarbei: | Thomas Görg, Wolfgang Ebert, Heike Zang, Harald Ebert, Sonja Wegner, Doris Kapraun, Michael Friesl |
| Redaktionsassistenz: | Annette Bernert |
| Layout: | Work House Co., Ltd., Tokio, Petra Schneider, Peter Schwiderek |
| Titelgestaltung: | Conteam, Groß-Gerau |
| Comic: | Work House Co., Ltd., Tokio |
| Sparky-Illustration: | Lohse Design, Mörfelden-Walldorf |
| DTP & Satz: | Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt |
| Litho: | G.C.I., Yokohama |
| Druck: | Körner Rotationsdruck, Sindelfingen |
| Abonnement Service. | RTV, Weiterstadt |
| Redaktionsanschrift: | Club Nintendo Nintendo Center Postfach 1501 63760 Großostheim |
| Konsumentenberatung: | 0130-5806 (11 – 19 Uhr) |
| Spiele-Hotline: | 06026-940940 (13 – 19 Uhr) |
| Redaktions-Fax: | 06026-950310 |

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.






. WICHTIG . . . . . WICHTIG . . . . . WICHTIG . . . . . WICHTIG . .

# CLUB NINTENDO EXTRABLATT

Achtung! Ab Ausgabe 5/95 wird das Club Nintendo Magazin kostenlos in jedem "Club Nintendo Center" erhältlich sein. Und zwar sowohl für Club Nintendo Mitglieder als auch für alle anderen.

**Das bedeutet:**
**Ihr braucht ab sofort keine Coupons mehr!**

Eine weitere Neuerung stellen wir auf Seite 74 in dieser Ausgabe vor. Das "Club Nintendo Power Paket". Ab sofort könnt Ihr das Power Paket beim Club Nintendo bestellen.Es beinhaltet eine "Donkey Kong Country CD" und ein "Club Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr). Falls Ihr also kein "Club Nintendo Center" in der Nähe habt oder einfach nur scharf auf die "Donkey Kong Country CD" seid, dann könnt Ihr mit der Postkarte das "Club Nintendo Power Paket" bestellen.

WICHTIG . . . . . WICHTIG . . . . . WICHTIG . . . . . WICHTIG . . . .


0 045496 490485
KIRBY'S DREAM LAND 2™
Das Geheimnis um die verschwundenen Regenbogen.
Neu und exklusiv für Nintendo®!
Super Game Boy™ Screen:
Begleite Kirby auf seinen neuen fantastischen Abenteuern: Diesmal machst Du Dich auf die Suche nach den geheimnisvollen Regenbogen im Pu Pu Pu Land. Wunderschöne Regenbogenbrücken ragten weit in den Himmel und brachten Glück und Freude, bis König Nickerchen auf den Trauminseln auftauchte und die Brücken plötzlich verschwanden ... Drei neue Freunde und Kirby's neue Fähigkeiten werden Dir helfen, den geheimnisvollen Schleier um die verschwundenen Regenbogenbrücken zu lüften.
GAME BOY
Nintendo®
Have more fun!
™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1995 of Nintendo of America Inc., *© 1995 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.